AMIGA DÜNYASI

YIL: 2 SAYI: 18 KASIM 1991 18.000 TL(KDV DAHİL)

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET VE SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

İÇİNDEKİLER

Grafik

SPECTRA COLOR 10
GRAFİK TEKNİKLERİ 11
TURBO SILVER 22-24

Müzik

MUSIC-X 18-20

Özel

SCENE GENERATOR 14
MULTI-RIPPER 16-17
MASTER SEKA V1.75 27-31
VIZILTI 32
AYIN KONUĞU 33
LEVENT KIRCA 33
TEHLİKE DEVAM EDİYOR 40
PİLOTLAR KAHVESİ 57
SHOW TIME 92
VİRÜS 94-95
RESİMLİ ROMAN 96

Sürekli Yazılar

HABERLER 4-7
COMPUMARKET 8
AYIN OYUNLARI 12
OKUR MEKTUPLARI 36
AMIGA SALATASI 42-43
AMOS 46-47

Diller & Derleyiciler

AMIGA BASIC 34-35
AMIGA VE C 38-39
ASSEMBLER 48-49
ASSEMBLER'DA YENİ UFUKLAR .. 50-51

Oyun Tanıtım

ADVENTURE 52-56
CRUISE FOR A CORPS 52-56
FLIGHT OF THE INTRUDER 58-59
OUTRUN EUROPA 59
BLUES BROTHERS 60
FINAL FIGHT 61
MAGIC POCKETS 62-63
BOSTON BOMB CLUB 63
SILENT SERVICE 64-65
J. W. WHIRLWIND SNOOKER 66-67
BATTLE OF BRITAIN 68-72
TERMINATOR II 73
HILL STREET BLUES 74-76
LAST NINJA III 78
DRAGON FIGTHER 79
LEAGUE CHALLANGE 80
THUNDER JAWS 81
RETURN TO EUROPE 82
STRIP POKER 82
MIDWINTER II 83
BATTLE CHESS II 84
ROLLING RONNY 85
TUNÇ DİYOR Kİ 86-87
ESCAPE 87
ZONE WARRIOR 88

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ 44-45

Program Dökümleri

GRAFİK ÇİZME ÖRNEĞİ 90-91

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK
TİCARET ve SANAYİ
LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

MONTAJ
TURGUT TUNCAY TEL: 518 18 51

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK TEL: 527 30 45

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR TEL: 150 04 58

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTA, RENK AYRIMI VE DİZGİ ÇIKIŞLARI KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Kış mevsiminin soğuk yüzü yavaş yavaş kendini göstermeye başladı. Hemen hemen bundan sonraki 5 ay soğuklar ile birlikte olacağız. Bu, okuldan arta kalan zamanlarda bilgisayarlarımıza daha fazla zaman ayırmak demek.

Ekim ayı, fuarları ile dopdolu geçti. Compex 91, yine ciddi ziyaretçi kitlesi ile dikkati çekti. Bilgisayar cephesinde yeni bir şey yoktu, ama firmalar destek konusunda birbirleri ile yarışıyor gibiydiler. Enteresan olan, fuarda herhangi bir tür bilgisayarı pazarlayan firmaların sadece bir tanesini ziyaret ederek tamamını görmüş gibi olmanızdı. Yani dekorasyonları dışında pek fazla bir değişiklikleri yoktu. Ama yine de, hepsi böyle bir olanaktan yararlanmak için yerlerini almışlardı.

Bir Amigasever olarak en çok kıskandığım, fuarda yer alan Macintosh bayilerinin bolluğu oldu. Enteresandır, aynı tarihlerde Bilkom'un düzenlediği Apple Show da sürüyordu. Buna rağmen Macintosh satıcıları büyük bir gayretle makinalarını tanıtmak ve yaymak uğraşındaydılar. İşin en acı, yanı böyle bir organizasyonda COMMODORE isminin bile edilmemesiydi. Gerçekten Teleteknik PC. Network ve Modemleri ile bile bu fuarda yoktu.

Printer, harddisk, scanner gibi birkaç yan birim satıcısı ile Amiga'ya bağlantılarla ilgili sorular sordum. Hepsi Amiga adından haberdardı. Ama ne şekilde biliyor musunuz? Birkaçı bana Amiga'nın oyun bilgisayarı olduğu anlatmaya çalıştı; bazıları da ellerindeki cihazın Amiga'ya bağlanıp bağlanmayacağını bilmediğini, araştırıp haber vermeyi önerdi. Hepsi iyi niyetliydi kuşkusuz. Ancak bu tür bir pazarlama mantığını aklım almıyor. Siz milyarlarca lira yatırım yapıp bir yan birim getiriyorsunuz; ancak bırakın varolan bilgisayarlarla uyumlu hale getirip yeni bir potansiyel yaratmayı, uyumlu olup olmadığını bile araştırmıyorsunuz.

Amiga'yi yine en iyi tanıyan kimdi biliyor musunuz: Macintosh'çular. Makinaları hızlı ve tam desteklenmiş. İstediğiniz herşeye anında cevap verebilen bir altyapı oluşturmuşlar. "Şu anda yok" gibi bir cevap alıyorsunuz zaman zaman, ama hemen fiyat ve süre veriyorlar size. Her tür kullanıcıya hitap eden paketler hazırlamışlar. Programından laser yazıcısına kadar herşey içinde. İşte tüm bunları kıskandım. Fuarı gezdiğim süre boyunca sürekli sorduğum soru "NEREDESİN TELETEKNİK?" oldu. Böylece yeni bir tanıtım organizasyon başarısı gösteren Teleteknik, bir yıl daha gecikti. Artık söyleyebileceğim başka birşey yok. Bu herhalde kendi tercihleri.

Bu ay dergimiz yine birbirinden güzel yazılarla dolu. Beğeneceğinizden ve zevkle okuyacağınızdan eminiz.

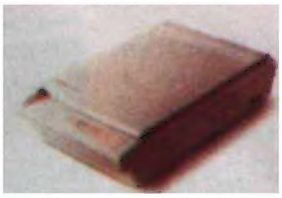
Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın.....

AMIGA DÜNYASI adına,
Mahmure ÜNYELİ

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga.Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

EPSON ES-300C SCANNER



Epson, Amiga'da masaüstü yayıncılıkta Sharp'ın sacnner'larına iyi bir alternatif olabilecek kaliteli bir scanner üretti. Bu scanner'ın tarama çözünürlüğü 600 Dpi gibi çok yüksek bir oranda. Bunun yanında tam sayfa tarama yapabilen scanner. 24 bite (16 milyon renk) kadar olan grafiklerde kullanılabiliyor. Scanner'ın çıplak fiyatı **$1199.** Ancak scanner'ı Amiga'da çalıştırabilmek için ASDG firmasının **driver'ı ile satın** alınması gerekiyor. Bu driver'ın fiyattı da **$100.**

TOP GUN

Mirrorsoft firması, TOP GUN filminin oyununu yapma hazırlığında. Tom Cruise'un baş rolünde oynadığı filmin oyunu daha önce Ocean tarafından C64 için yazılmıştı. Mirrorsoft bu oyunun Amiga versiyonunu yazmayacağını ama benzer şekilde iki kişinin oynayabileceği, nispeten basit kontrollü bir uçuş simülasyonu yazmayı düşündüklerini belirtiyor. Programın piyasaya çıkış tarihi ise meçhul.

TÜRKİYE'DE İLK

COMMODORE EN SONUNDA A 690 OPTIK SÜRÜCÜNÜN FİYATINI AÇIKLADI

Bilindiği gibi bu sürücü, sıradan bir Amiga'yı CDTV'ye dönüştürüyor. İlk 690'lar Commodore tarafından bir süre önce üretilmişti. Ancak Commodore üretim methodlarını geliştirmek ve board'lan basitleştirmek için ürünün satışını geciktirdi. Şu anki üretim tekniğiyle satış fiyatının £599. Ancak Commodore yetkililer fiyatın ocak ayına kadar £300'a düşebileceğini söylüyorlar.

Bu arada yeni Workbench 2.0 rom'u da Avrupa'da satışa sunuldu.

Commodore yeniliklerin sadece programcılara yönelik olduğunu söyledi. Yeni Workbench paketinin fiyatı, £100'u geçmeyecek.

INTERLOCK

INTERCORE DEVELOPMENT firması, network'e bağlanmış Amiga sistemlerinde dosya güvenliğini sağlamak amacıyla INTERLOCK adında bir utility çıkardı.

Interlock, AmigaDOS'a ge^lişmiş bazı dosya kilitleme rutinleri ekliyor. Utility, bellekte Exec gibi hazır bir library olarak çalışıyor ve bütün C compilerları ile 68000 Assemblerlan tarafından çağrılabiliyor. Interlock sayesinde programcılar tek bir dosyaya aynı anda birden çok giriş yapılabilen çok kullanıcılı sistemler yaratabilecekler.

KEZ: MIDI KONUSUNDA SEMİNERLER

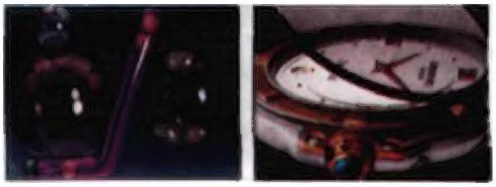
MIDI&MUSIC firmasının, MIDI çıkışlı klavyeler ve bilgisayarınız ile tam profesyonel kalitede müzik üretimi ve düzenlemesi konusunda verdiği hizmet, BİLGİSAYAR DESTEKLİ MÜZİK konusunda 16 Kasım 1991'den itibaren başlatacağı seminerlerle sürüyor.

16, 23, 30 Kasım 1991 Cumartesi günleri 17:30 - 19:30 arasında verilecek seminerlerde MIDI nedir, uygulamaları, yararları, mesajları ve desktop music sistemleri konularında temel bilgiler ile bir müzik programı tantılacağını belirten MIDI&MUSIC yetkilileri, müzik sistemi kurmak isteyenler için uzman kadroları tarafından hazırlanan bir MIDI klavuzu oluşturduklarını belirttiler.

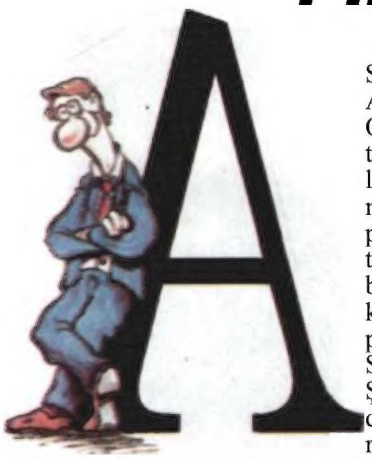
Amiga'da müzik konusuyla ilgilenenlerin dikkati ne .....

IMPACT VISION 24

Video prodüksiyonu yapan Amiga sahipleri, Video Toaster'ın PAL versiyonunu bekleyedursun Amiga'ya en çok destek veren firmalardan biri olan CVP, mükemmel bir kart üretti. Bu kartın özellikleri saymakla bitmiyor. 24 Bit frame buffer, Genlock, Frame Grabber, PIP (resim içinde resim), Video Titling ve 3 boyutlu tasarımın özellikleri arasında sayılabileceği kart titremeyi de önlüyor. 1.5 MB'lık Frame buffer sayesinde en detaylı 24 Bit (16 milyon renk)'lik resimleri Amiga monitörünüzde görebilirsiniz. Multiscan bir monitörle 16 milyon rengi interlace modunun dışında da görebiliyorsunuz. Aynı zamanda bir digitizer olan Frame Grabber ile herhangi bir video kaynağından canlı olarak gelen görüntü sinyallerini 4096 veya 16 milyon renklik IFF formatında resim olarak alabiliyor ve saklayabiliyorsunuz. Eğer composite ya da başka tür video sinyalinden görüntü almanız gerekirse, bu iş için CVP'nin ürettiği RGB Splitter kullanmanız gerekiyor. PIP görüntüsü, canlı olarak ekranda gördüğünüz RGB video sinyalini aynı bir Workbench penceresini büyütüp küçültür gibi boyutunu ve yerini değiştirmek, dondurmak anlamına geliyor. Multiscan monitörde bu işlemler interlace olmayan modlarda da yapılabiliyor. Ayrıca Reverse-PIP özelliği sayesinde herhangi bir Amiga ekranının boyutlarını vido ekranı üzerinde değiştirebiliyorsunuz. Impact Vision 24 ile birlikte ayrıca 3 adet program veriliyor. Bunlar Caligari-IV24, SCALA-Titling ve MacroPaintIV24. Caligari-IV24, şu an mevcut 3 boyutlu tasarım programları içinde en iyi olanlardan bir tanesi. SCALA-Titling, özel fontlar ve ilginç geçiş efektleri ile Amiga'nızı bir karakter üreticisi haline getiriyor. Eğer 16 milyon renkle Deluxe Paint'teki gibi çizimler yapmak istiyorsanız. MacroPaintIV24 programını kullanabilirsiniz. Ayrıca kartın Amiga 2000'lerdeki titremeyi ortadan kaldırması; RGB. Composite ve S-VHS çıkış verebilmesi ve Amiga 3000/2000 ile sorunsuz çalışması, kartın diğer üstünlükleri. Kartın hem PAL hem de NTSC versiyonu satışa sunuldu. Impact Vision'in Amiga 3000 versiyonunun satış fiyatı $2149.



FINAL COPY



Sonunda Amiga için Outline Font tekniğini kullanan bir kelime işlem programı çıktı. Amiga'da bu tekniği kullanan tek program Page Stream idi. Şimdiye kadar olan programlarda bütün fontlar ekranda bitmap olarak gösterilip özellikle dotmatrix yazıcılara grafik olarak çok kötü sonuç vermekteydi. Outline Font tekniğinde ise, fontlar bir bakıma dolu vektör mantığıyla ekranda gösteriliyor. İlk önce sınırları çizilen karakterler, Amiga'nın sahip olduğu blitter sayesinde büyük bir hızla doldurularak temiz bir karakter görüntüsü elde edilebiliyor. SoftWood firmasının çıkardığı FİNAL COPY'de 4 puntodan 200 puntoya kadar karakterler ve satır aralıkları, karakter genişliklerini ayarlayabilme, altı çizili/alt çift çizili, superscript, subscript kelime işlem özellikleri, 116.000 kelimelik imla klavuzu, 470.000 eşanlamlı kelime içeren açıklamalı sözlük, otomatik satır kesme, birden altıya kadar sütun açma, kapak sayfası oluşturabilme, başlık ve alt not koyabilme olanakları var. Geniş bir grafik desteği sunan program, çok hızlı bir şekilde ekranda yazı akışı sağlayabiliyor. Printer'a basım esnasında yazıyı değiştirebilmenize imkan tanıyan programın zoom özelliği de var ve doküman istatistiğini verebiliyor. Programın satış fiyatı $99.95.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

POWERMONGER DATA DİSKETLERİ

Electronic Arts Firmasının meşhur ekibi Bullfrog, söz verdiği data disketlerinden ilkini piyasaya çıkardı. Data disketi ile kullanıldığı zaman Povvermonger oyunun eski zamana ait olan grafikleri yerine. Birinci Dünya Savaşının silahları olan Tanklar, Uçaklar, Cephane fabrikaları ile dolu bir dünyada savaşlara devam edilebiliyor. Kışın kar yağışı orduların ilerlemesini engellerken yazın setleşen zeminde hızlı hamleler yapabiliyorsunuz. Tabii ki arka planlar ve ikonlarda yeni zamana uyumlu olacak şekilde düzenlenmiş. Meraklıların hatırlayacağı üzere Bullfrog ekibi Powermonger"ı piyasaya sürerken üç adet data disketi yayınlamaya söz vermişlerdi.

MANSELL BİLGİSAYARDA

Pistlerin çılgın pilotu Nigel Mansell Gremlin'in yeni Formula-1 yarış programına isim babalığı yapacak. Gremlin firmasını ortaya çıkardığı birçok araba ve motorsiklet yarışı oyunlarından tanıyoruz. Yeni oyunun proje yürütücüsü ise Paul Blyth, FOFT diye bilinen Federation of Free Traders oyunun yapımcısı. Herşey yolunda giderse 92 Mayısında Nigel Mansell ile dünya pistlerinde yarışıyor olacağız.

PAUL WOAKES'UN DÖNÜŞÜ: MERCENARYIII

Oyunların başında ismi yazmaz, oyunlarını oynayan çoğu kişi onu tanımaz, ama o devamlı yazar. MERCENARY, DAMOCLES ve şimdi de MERCENARY III. Konumuz yine Dialis güneş sisteminde, görüntü ve ortam yine benzer, ancak artık çetin hava savaşları ve gezegenlerde dost düşman karakterler oyunun havasını değiştireceğe benziyor.

TELETEKNİK, DAMPİNG YAPTI....!

Yıllardır Commodore 64 ve Amiga satışı konusunda Teleteknik ile yarışan ve halk arasında Doğubank olarak tanınan Sirkeci piyasası ile rekabet konusunda nihayet birşeyler yapmaya karar vermiş olacaklar ki, Teleteknik yetkilileri fiyat kırdılar. Şu anda Teleteknik fiyatı ile kaçak makina fiyatları aşağı yukarı aynı. Geç kalmış bile olsa, isabetli bir karar. Bu kararlarından dolayı kendilerini kutlarken, yeni olumlu gelişmeler beklentisini tekrarlıyoruz. Sonucu hep beraber göreceğiz.

KISA KISA UTILITY'LER

Cem GENCER

Merhaba! Bundan sonra sizlere bu sayfalarda kısa kısa utility'leri tanıtacağız. Bunlar çoğu kullanıcının işine yarayacak cinsten utility'ler. Fakat herkesin de kendi aradığı utility'leri kolaylıkla bulabilmesi için her utility tanıtımının başında bu utility'nin kısa bir tanımı yer alacak. Bu sayede herkes sadece aradığını bulur ve fazladan bilgileri okumak zahmetine katlanmaz. Ayrıca tanıtılan tüm utility'leri de kolaylıkla bulabilmeniz için bunların hangi disketlerde yer aldığını da belirteceğim. Tabii ki dilerseniz, yine de yazılan okuyabilirsiniz. Bunun dışında uzun ve detaylı olarak tanıtacağımız utility'ler bulunacak.

Her ay sizin bu sayfalara göz atmanızı tavsiye ederim. Ben zaten hep bu sayfayı okuyorum ...

FULLVIEW v2.01

-Tanımı : Bootblock'tan program yüklemeyi sağlar.
-Bulunduğu disketler: Expert Utilities 3.0
Underwater Dreams Coder Tools

Bu program yardımıyla, adından da anlaşılacağı gibi disketin track'larına kayıt yapabilirsiniz. Bu işlem sayesinde hazırladığınız programların bir oyun gibi track track yüklenmesini ve daha profesyonel gözükmesini sağlayabilirsiniz. Program bootblock'a da yükleyici rutini yerleştirdiğinden bir de bootloader'ı yazmanıza gerek kalmaz. Programın bir ufak dezavantajı var; her istediğiniz programı track'lere atamıyorsunuz. Programınızın belli bir sabit adreste çalışması gerekmekte. Bunun için de Seka yardımıyla kendi programlarını hazırlayanlar, programlarının başına ORG ve LOAD komutlarını eklemeyi unutmasınlar. Geçelim program fonksiyonlarının tanıtımına:

Programımız yüklendiğinde karşımıza bir pencere çıkıyor. Programın bütün kontrollerini bu pencere aracılığıyla yapabilirsiniz. Filename adından da anlaşılacağı gibi track'lere kaydedilecek programın disketteki isminin yazılacağı gadget'tır. Destination gadget'ı yardımıyla programın hangi disket sürücüsüne yazılacağını belirliyorsunuz. Startblock programımızın diskette hangi sektörden itibaren yerleştirileceğini belirtmenizi sağlar. Bu opsiyon yardımıyla, dilerseniz birkaç programı ardarda gelen rack'lere atarsınız. Bootblock'u da hazırladıktan sonra bunun ilerinde yapacağınız birtakım değiştirmeler ve eklemelerle sırayla attığınız bu programları yükleyebilirsiniz.

Filesize aracılığıyla, yüklemiş olduğunuz programın uzunluğunu öğrenebilirsiniz. Lastblock da Filesize ve Startblock parametrelerini göz önünde bulundurarak program bilgilerinin yer alacağı son block'u gösterir. Birkaç programı ardarda atacağınız zaman bu bilgi bir hayli işinize yarayacak. Ne de olsa kimse programlarının üstüste gelip birbirlerini bozmasını istemez. Loadaddress gadget'ı ile yüklemiş olduğunuz programın daha sonra track'ten yükleme sırasında hafızada nereye yerleşeceğini belirlersiniz. Startaddress ise boot loader'ının yükleme işi bittikten sonra hangi adrese jmp edeceğini belirler. Bu iki parametre mut-aka girilmelidir!

Son olarak tanıtacağım üç gadget, Write bootblock. Alloc *mem.* Alloc blocks ve Write tracks to disktir. İlk gadget'ımız boot-loader'ı disketin ilk iki sektörüne, yani bootblock'a yazmamızı sağlamakta. Bunun yardımıyla ancak programlarınızın kendi başına yüklenmesini sağlayabilirsiniz. İkinci gadget olan Alloc Mem normalde kliklenemez durumda (ghosted) olacaktır. Eğer write bootblock opsiyonunu kliklemişseniz gadget, normal konu-ma gelecektir. Bu gadget, bootloader yardımıyla yükleme yapıl-dığı sırada programın yükleneceği hafıza bölgesini sistemden ayırmaya yarar. Bu yöntemle aynı anda birkaç programı multi*task* olarak çalıştırıyorsanız, diğer programların hafızada sizin programı tahrip etmelerini önleyebilirsiniz. Aynı şekilde Allocblocks fonksiyonu çalışmakta. Bu, sizin programınızın yer aldığı blockları rezerve ederek başka programların yanlışlıkla bu sektörlere yazımını engeller. Bu rezerve işlemi, diskette yer alan bitmap block'u vasıtasıyla yapılmakta. Dolu olan block'ların buradaki tabloda karşılıklarına düşen bitler 1 (set) konumuna getirilir.

Write tracks to disk aracılığıyla, ayarlamış olduğunuz tüm parametreler göz önünde bulundurularak programınız ve gerekirse bootloader'ınız diskete track track yazılacaktır. Pencerenin en al tında yer alan Status satırında da o an yapılan işlem gösterilir. *Bu program* bu kadar; artık dilediğiniz gibi kullanmak sizin eli-
Nizde.

TRACK WRITE v1.02

-Tanımı *:* Yazı dosyalarını (ASCII) incelemek için.
-Bulunduğu disketler: SubSoftware CD #240

Çoğu zaman kısa bir ASCII file'ı sadece ne olduğunu öğrenmek için incelemek istemişsinizdir. Böyle bir dosya için de koskoca bir text editörü yüklemeye ne gerek var? Type komutu da çok basit kalıyor. İşte type komutuyla text editörler arasında kalan bu ufak boşluğu dolduran birkaç çeşit program var. Bunlardan biri de FullView. Bu program yardımıyla disketten istediğiniz ASCII dosyasını yükleyebilir ve inceleyebilirsiniz. Bunun dışında programımızın bir de lüksü var; PowerPacker ile sıkıştırılmış text dosyalarını da yükleyebilip görüntüleyebilmekte.

Bu programı tümüyle type komutu yerine kullanabilirsiniz. Avantajı da çıkışını ayrı bir pencerede yapması ve istediğiniz satıra rahatlıkla gidebilmeniz. Programın kullanılışı gayet basit. Program yüklendiğinde bir dosya ismi belirlememişseniz sizden hemen dosya ismini belirlemeniz isteniyor. Bu da çok güzel dizayn edilmiş bir file requester penceresi aracılığıyla gerçekleştirilmekte. İsmini belirlediğiniz dosya yüklenince, bu ekranda gösterilir. Ekranın altında bulunan statü çubuğuyla da çeşitli işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.

Statü çubuğu iki kısma ayrılmış; bunlardan çubuğun sol tarafında kalan büyük kesimi bize bazı bilgiler verir. Sağ kesimde kalan harf ve semboller ise birer gadget'tır ve bunlar yardımıyla bazı işlemleri yapabiliriz. Bu işlemler sırasıyla şöyle:

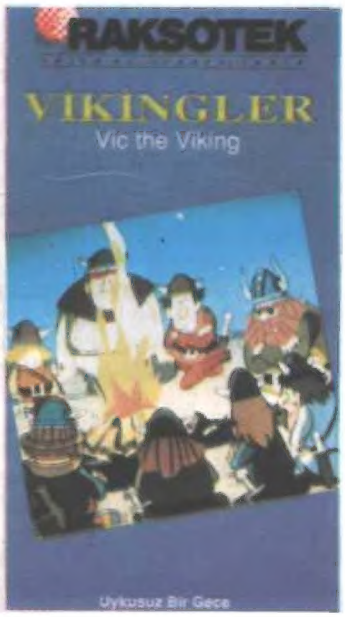
<yukarı ok> - Ekran içeriğini bir satır yukarıya kaydırma.
<aşağı ok> - Ekran içeriğini bir satır aşağıya kaydırma.
<U> - Ekran içeriğini bir ekran boyu yukarıya kaydırma.
<D>- Ekran içeriğini bir ekran boyu aşağıya kaydırma.
<T> - Ekranda gösterilen dosyanın başına gidiş.
<B> - Ekranda gösterilen dosyanın sonuna gidiş.
<S> - Gösterilen dosyada bir karakter dizisini arama.
<X> - Programdan çıkış.

Bunlar dışında programımızın bir de menü fonksiyonları var. Bu menü fonksiyonlarını klavye yardımıyla da çağırabilirsiniz. Bunun için menü fonksiyonun yanında belirtilen karaktere basmanız gerekmekte. Bu fonksiyonlar da kısaca şöyle:

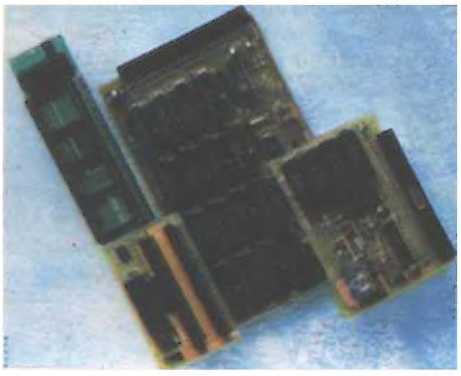
Load <l> - Disketten yeni bir dosya yüklemenizi sağlar.
Save <v> - O an incelenen dosyayı diskete kaydeder.
ShowPic <h> - Disketteki bir IFF resim dosyasını gösterir.
Print/Screen <c> - Sadece ekran içeriğini yazıcıya gönderir.
Print/All <p> - Tüm dosyayı yazıcıya gönderir.
Search <s> - Dosya içinde bir karakter dizisi arar.
About <a> - Programcı hakkında kısa bilgiler verir.
Iconify <i> - Programdan geri dönmek üzere çıkış **sağlar-** Ekranda ufak bir pencere oluşturur. Bu pencere içerisini klikledi̇ğinizde, yine FullView ekranına dönersiniz. Pencere kapama gadget'mı kliklerseniz, programdan temelli çıkarsınız.
Quit <x> - Programdan çıkmanızı sağlar.

Bu program da bu kadar. Hoşçakalın....

RAKSOTEK
İki harika Raksotek kaset daha... Almanız için sizleri bekliyor...



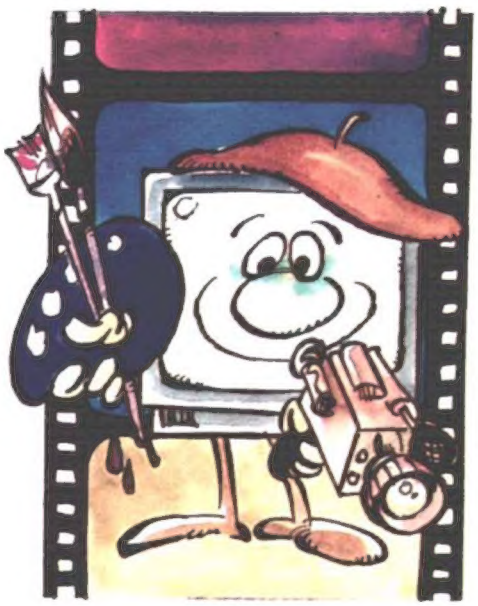
ALFA DATA 2 MB Internal Card ile Amiga 500 sahipleri de 1 MB chipram kullanabilecekler. Ayrıca 1.5 MB fastram kullanıyor olacaklar. Bu ram kartın diğer bir özelliği ise kartın kademeli olarak büyütülebilirle özelliğinin olması. Realtime clock ve On/Off svvitch'i ise yine aynı kartın üzerinde bulunuyor. Türkiye mümessili Akar Co. yetkilileri tüm Alfa Data ürünlerini yılbaşına kadar Türkiye pazarına getireceklerini belirtiyorlar.



Andre gassi'nin ercihi de, siz ençlerin tercihi... NIKE AİR 180 ARENA'nınfitness kıyafetleri sizler için. Seçkin Adidas bayilerinde...

KABLOSUZ MOUSE
1.5 metre uzaklıktan kullanılabilme ve şarj edilebilir pilleri sayesinde kendi kendini şarj edebilme özelliğine sahip olan bu mouse her zaman ki gibi Alfa Data'nın üstün mekanik özelliklerinin hepsini, bünyesinde bulunduruyor.

Spectra Color



TUNÇ DİNDAŞ

Geçen ay grafik dünyası için oldukça hareketliydi. Birçok grafik utility'sinin yanı sıra birkaç tane de güzel grafik programı geldi. Bunlardan en iyisi **'GRAFFITI PAINT'** adı verilen program. Bu ay yazımızın sonunda 'GRAFFITI PAINT' hakkında kısa bir bilgi bulabilirsiniz. Şimdi SPECTRA COLOR' yazımıza geçelim. Bu arada kısa bir hatırlatma yapalım; gelecek ay SPECTRA COLOR'u bitireceğiz. Eğer anlatmamızı istediğiniz bir paint programı varsa, bana yazın. Bu köşenin istekleriniz doğrultusunda gitmesini istiyorum.

SPECTRA COLOR

Ham modunda animasyon ve çizim yapmamızı sağlayan programın başlangıç ve ana menülerini öğrenmiştik. Bu ay da yeni menülerini hep beraber öğreniyoruz. Bu arada anlayamadığınız ya da yapamadığınız yerler olursa bana yazmayı unutmayın. Şimdi kaldığımız yerden başlayalım ve 'PREFS' menüsüne bir göz atalım.

PREFS MENUSU

Bu menü ile, preferences işlemlerini yapabiliriz. Genellikle mouse hareketleri ve workbench işlemlerinin bulunduğu menüdür. Çizim için gerekli seçenekler burada bulunmaz. *SCREEN MOD* ile ekran modlannı ayarlayabiliriz. *KEEP UNDO* ile undo seçeneğinin devamlı olarak kalmasını ayarlayabiliriz. *KEEP BRUSH* ise, yine daha önceki seçenek üibidir. Kullanımı aynıdır. Ayrıca *FAST BRUSH* ile brush'lı mouse'un hızlı hareket etmesini sağlayabiliriz. *COORDINATES* ile başlık çubuğunda, mouse'un koordinatlarının görünmesini sağlayabilirsiniz. Yukarıda, mouse'un X ve Y koordinatlarının devamlı görünmesi sağlıklı bir yöntem değildir. Çünkü program zaten yavaş. Ayrıca bir de devamlı mouse-'un koordinatlarının yazılması zaman alıyor. Gerekmediği zamanlarda mouse'u kapatmanızı tavsiye ederim. WORKBENCH seçeneği ile, workbench'i açıp kapatabilirsiniz. Bu seçenek özellikle harddisk kullanıcılarının çok işine yarıyor. *MOUSE SPEED* ile mouse'un hareketlerini değiştirebilirsiniz. Burada üç adet seçenek bulunuyor. *FAST, MEDIUM* ve *SLOW.* Bunlar sayesinde mouse'u farklı hızlarda kullanabilirsiniz. *SAVE PREFS* ile ayarladığınız preferences'! diskete kayıt edebilirsiniz.

BRUSH MENU

Bu menüde, adından anladığınız gibi brush işlemlerini yapabilirsiniz. İlk önce klasik *LOAD* ve *SAVE* seçenekleri bulunuyor. Bunlarla brush'ı yükleyebilir ve kaydedebilirsiniz. Burada mouse işlemlerinden olan *ROTATE* ve *RESİZE* işlemlerini de yapabilmek mümkün. İlk başta bulunan *TRANS* ve *SOLID,* brush olarak aldığınız resmin şeffaflığını yani siyah renkte (zeminde) arkadaki resmin görünmesini sağlıyor. SOLID, background'un görünüp görünmemesini ayarlamaya yarar. TRANS ise bu işlemin tam tersidir. *TILT,* aldığınız brush'ı istediğiniz gibi çevirmenize yarar. Bu çevirme işlemi tabii ki üç boyutlu. Bu işlem için mouse'un tuşlarını ve mouse'u kullanabilirsiniz. İstediğiniz şekli bulduktan sonra, boşluk çubuğuna basarak brush'in basılmasını sağlayabilirsiniz. Ayrıca size biraz da *RESİZE* menüsünden bahsetmek istiyorum. Burada brush olarak alınan şekil istenildiği kadar büyütülüp küçültülebilir. *FREE* ile, boyutu mouse yardımıyla ayarlayabilirsiniz. *DOUBLE,* brush'ı iki misli büyütür. *DOUBLE HORIZ* ve *DOUBLE VERT* ise, aynı işlemi sadece yatay ve dikey olarak yapar. Deluxe paint'teki özelliklerdfen farklı bir özellik bulunmuyor.

Şimdi geçen ay ülkemize gelen **'GRAFFITI PAINT'** adındaki programı kısaca tanıyalım. Ayrıca yeni gelen utility'leri de daha sonraki sayılarımızda tanıyacağız.

GRAFFITI PAINT

Adını gören GRAFFITI'ciler hemen 'Allah grafiti programı mı geldi' diye balıklama atlayabilirler, ama yanılırlar (benim gibi). Programın Graffiti ile yakından uzaktan hiçbir ilgisi yok. Program AMOS ile yazılmış. Hemen aklınıza programın yavaş olduğu filan gelmesin. GRAFFITI PAINT oldukça hızlı bir program. İşin ilginç yanı, bu paint programında, bütün seçenekler ekranın altındaki ana menüde; yani o karman çorman pulldown menülerle uğraşmıyorsunuz. Ayrıca oldukça kullanışlı basit menüler de içeriyor. İlk başlayanlar için oldukça kullanışlı, yani amatörlerin bulup başlaması için çok uygun bir program. Gelecek ay bu programla ilgili detaylı açıklamayı burada bulabilirsiniz.

Bu ay da bu kadar gelecek ay SPECTRA COLOR'u kapatıp yepyeni bir grafik programını öğrenmeye başlıyoruz. Bu arada, yaptığınız resimleri bana göndermeyi unutmayın. Gelecek aya kadar bol pixel 'li günler dilerim.

GRAFİK TEKNİKLERİ

by MEHMET ALi ŞAHiN & TUNÇ DiNDAŞ

MEHMET ALI ŞAHIN & TUNÇ DİNDAŞ

GRAFİK DÜNYASINDA BİLMEDİĞİMİZ BİR KAPIYI DAHA ARALAYIP BİLİNMEYENLERİ GÖZLER ÖNÜNE SERİYORUZ. BU SADECE BU SONSUZ DÜNYADA BİR KAPI. GRAFİK BÜYÜSÜNE KAPILIP KAPILMAMAK SİZİN ELİNİZDE...

Selamlar efenim. Bir ay sonra yine "GRAFİK TEKNİKLERİ" programımızla, bu kez canlı yayında karşınızdayız. Eğer hatırlıyorsanız geçen ay yemek tarifi gibi bir yazı ile taş ve kaya yapımını anlatmış ve yazımızın sonunda bu ay için 'CAM' teknikleri üzerinde duracağımıza ilişkin söz vermiştik işte sözümüzü tutuyoruz. Cam teknikleri için hazırlanın bakalım.

Önce bir açıklamada bulunalım. Yerimizin darlığı nedeniyle > azımız grafik konusunda belli bir seviyeye gelmiş arkadaşlar içindir. Unutmayın. Burada sadece grafik konusunda belli grafik tekniklerinin kullanılmasından bahsediyoruz. Yeni başlayan arkadaşlar için tavsiyemiz dergimizin ilk sayılarındaki 'DELUXE **RAINT**' yazılarını okumaktır. Zaman kaybetmeden konumuza dönelim.

Cam, kumun ısı altındaki ürünü. Yüzyıllardır hemen her işte kullandığımız cam. Monitörümüzde, içtiğimiz çayın bardağında bile cam kullanılmış. Neyse grafik teknikleri açısından işimize dönersek, cam geri planı ve içini gösteren bir biçim. Tüm görüntüsü ışık ile oluştuğu için yansımalar ile kendini gösteren bir biçimde çizilmedikçe hiç bir anlamı olmayan pikseller bütünü. Evet, tüm açıklamalarla birlikte dikkat edilmesi gereken noktaları açıklamış olduk. Işık tüm sorunumuz; bu yüzden kendi cam ürünlerinizi çizmeden önce mutlaka inceleme yapın, çevrenizdeki cam ürünleri ve ışığın onların üzerindeki etkisi ile ilgili olarak.

Burada üç tür cam ürününü çizmeyi öğreneceksiniz: Cam boru, küre ve şişeler. Camın kullanım alanına göre oldukça sınırlı; ama burada anlatılan yöntemlerle her tür cam ürününü çizebilirsiniz.

Herşeyden önce cam borular ve diğer camlarda kullanacağımız paleti açıklayalım: Cam için kullanacağımız griler (RGB değerleri ile): FFF, 999, 666, 444, 222.

Sıvı rengi olarak yeşiller (yeşil oldukça mistik bir sıvı rengi olduğu için seçildi): 0C0, 090, 060.

Cam silindirde kullanacağımız metal aksam ve şişe tıpası için ise kızılkahve tonları: DB9, B97, 975, 753.

Evet, şimdi tekniklerimize geçelim:

CAM BORULAR:

Herşeyden önce en koyu gri tonu ile borumuzun genişliği kadar bir alanı çizelim. Işığın yönünün ters yönündeki en son pikseli bir açık tonla çizin. Bunun iki (ya da daha çok) piksel yanına ise camdan geçen ışığın diğer yüzeydeki yansımasını göstermek amacı ile bir ton daha açık gri ile çizin. Sonra ışığın yönüne göre en açık tonlarla parlamayı yapın. Bunun örneğini 'RESİM 1' de görebilirsiniz.

Şimdi cam boruya yeşil sıvımızdan koyalım. Bunun için en açık ton gri olan beyazı olduğu gibi bırakıyoruz. Parlamada kullandığımız diğer gri tonlarını ise uygun tondaki yeşil tonlarla değiştiriyoruz. En koyu gri yerine ise en koyu yeşili koyuyoruz. Sıvılar da genellikle cam gibi ışığı geçirdiği için, diğer yüzeydeki yansımayı en koyudan bir açık ton yeşil ile yapın. Işığın ters yönünde kalan son piksel ise olduğu gibi yani gri kalsın.

Eğer yerinde duramayan bir sıvı isterseniz, en koyu yeşil tonundan bir açık ton ile sıvının en koyu bölümlerine noktacıklar koyun. Hatta sıvının üst sınırından daha yukarıda kalan boru kısımlarına da koyu yeşil tonları koyarak gaz çıkışı efekti sağlayabilirsiniz. Bu anlatılanların tüm örneklerini 'RESİM 1' de rahatlıkla görebilirsiniz.

KÜRELER:

Camın ikinci örneği ise, cam küreler. Herşeyden önce en koyudan bir açık gri tonu ile daireyi çizelim. Sonra ışık yönünü dikkate alarak öndeki yüzeydeki ışık yansımasını yapalım. Bu yansımanın tam karşı yönüne ise gerideki yüzeyden olan yansımayı yapalım. Bu geri yansımada bir pikseli en açık gri tonunda (beyaz) yapmak, ışığın etkisini ortaya çıkarır. Şimdi kürenin içini en koyu gri ton ile doldurun. Daire piksellerindeki dönüşleri yumuşatın. Ve işte küremiz hazır. En koyu tonu ve yansıma tonlarını değiştirerek kürenin rengini değiştirebilirsiniz. Küre yapımı ve örnekleri, 'RESİM 2' de gösterilmiştir.

ŞİŞELER:

Biçimi her ne olursa olsun tüm şişeler düz ve yuvarlak hatlardan oluşmuştur. Başka bir deyişle; şişeler, borular ve kürelerden oluşmuştur. Şişe örneği olarak biz bir tek biçim aldık, ama bu tek biçimden yola çıkıp, boru ve küre tekniklerini kullanırsanız istediğiniz biçimdeki şişeyi yapabilirsiniz.

Şişe yapımı için herşeyden önce ana şişe biçimini çizelim. Sonra ışığa göre bu biçime gerekli parlama ve yansımaları ekleyelim. Şimdi yine o mistik yeşil sıvıyı dolduralım. Ve yine tüm grafikerlerin belası, ama işin tüm can alıcı noktası olan IŞIĞIN sıvı ve cam üzerindeki etkisini çizelim. Yani, ön yüzeydeki parlamanın etrafındaki pikselleri ve geri yüzeydeki yansımayı açık ton yeşil ile çizelim. Vee, son olarak dış piksellerdeki dönüşleri yumuşatalım. Eğer sıvının dökülmesini istemiyorsanız, şişenize bir tıpa çizin. IŞIĞA DİKKAT, tıpada bile. HERZAMAN, HERYERDE IŞIĞA DİKKAT. YÜZEYLERİ VE MADDELERİ GÖSTEREN ODUR.

Bu aylık bu kadar. Biz yazarlarınız ve canlı yayın ekibimiz ile hepinize bol pikseller ve iyi günler dileyerek huzurlarınızdan ayrılırken sizi gelecek ayki yazımızın bir özeti ile başbaşa bırakıyoruz. Hoşça kalın.

"LEMMINGS, SHADOW OF THE BEAST, RICK DANGEROUS, TEENAGE LIVINGSTONE, WALT DISNEY... Bu ünlü isimler gelecek ay bu satırlarda. Konumuz yine animasyon olacak. Bu kez ise size yürüme animasyonlarından örnekler verecek ve bazı basit animasyonların nasıl yapıldığını göz önüne sereceğiz... BİZİ OKUMAYA DEVAM EDİN..."

HIT LİSTESİ

DÜNYA LİSTESİ

1. Hudson Hawk
2. Terminator 2
3. Midwinter 2
4. Megalomania
5. Blues Brothers
6. Thunderhawk
7. Jimmy White's Whirlwind Snooker
8. Logical
9. Rodland
10. Lemmings

TÜRKİYE LİSTESİ

1. Final Fight (yeni)
2. Terminator 2 (yeni)
3. Rodland (8)
4. Deuteros (yeni)
5. R-Type 2 (16)
6. Hunter (yeni)
7. Navy Seals (13)
8. Altered Destiny (yeni)
9. P.P. Hammer (3)
10. Streed Rod 2 (1)
11. Kick Off 2-Return of the Europe (yeni)
12. Out Run Europe (yeni)
13. Logical (2)
14. Blues Brothers (yeni)
15. Gods (4)
16. Flight of the Intruder (yeni)
17. Beast Busters (yeni)
18. Darkman (9)
19. Robin Hood (11)
20. Hagar (6)

FLOP GAMES

1. Crossword Construction Set
2. Viz
3. Tornado
4. X-Fire
5. Skidz
6. Robotnic
7. Mig 29
8. Crime Does Not Pay
9. U.N. Squadron
10. China Shops

SCENE GENERATOR V2.11

UGUR OZYILMAZEL

Selam arkadaşlar, bu ay sizlere gerçekten ilginç bir program açıklayacağım. Ama önce bazı sorular soracağım. İyi grafik çizmek (manzara resimleri gibi) ve arkadaşlarınıza bunlan gösterip "Hey moruk, nasıl çizmişim ama?" gibi bir soru sormak ister misiniz (benim gibi!)? O zaman hemen bu yazıyı okuyun. Çünkü ben çok kabiliyetsiz olduğum için kaliteli grafikler çizemezdim. Taa ki, bu programı bulana kadar! Bu programdan sonra usta bir grafikçi oldum. Nasıl mı? Çok basit. Bu programı kullanarak grafik çizmek için:

A) KABİLİYETSİZ OLMAK
B) İYİ ATMASYON YAPABİLMEK

özellikleri gerekmektedir.

Sanırım hepiniz şu anda, bu adam neler saçmalıyor diyeceksiniz. Hayır, hiçbirşey saçmalamıyorum. Sadece gerçeklerden bahsediyorum. **SCENE GENERATOR,** bir **LANDSCAPE** (yeryüzü ya da yerşekilleri) yaratma programıdır. Verdiğiniz sayılara göre, matematiksel **(FRAKTAL)** resimler ortaya çıkararır. İşte sayfada gördüğünüz manzara resmi de tarafımdan yaratılmıştır. Bu programla resim yapmak için, sadece belli yerlere belli sayılar yazmanız yeterli. Resmi yarattıktan sonra, diskete IFF dosyası olarak kaydedebilir ve bu resmi DELUXE PAINT programında da kullanabilirsiniz.

Evet, hemen programın pulldovvn menülerine geçiyorum.

A)PROJECT:

-ABOUT: Programın versiyonu ve yapımcısının adının yazıldığı açıklama kısmı.

-PREVIEW: **Bu** seçenek, verdiğiniz sayılar doğrultusunda çıkacak olan resmin vektörel şeklini, yani detaya inilmemiş halini çizer.

-MED DETAIL: Tasarladığınız resmin 32 renklik halini çizer.

-HI DETAIL: Tasarladığınız resmin yüksek çözünürlüklü halini çizer.

-X HI DETAIL: Resmin yüksek çözünürlükteki halini 64 renk kullanarak çizer.

-WORKBENCH: Arka planda başka bir programı daha kullanmanızı sağlar.

-LOAD: Kaydedilen resmi yükler.

-SAVE: Yaptığınız resmi kaydeder. Dört seçenek vardır:

a) Settings: Sadece girdiğiniz sayıları ve yaptığınız ayarlamaları kaydeder.

b) Settings+320X256: Ayarlamalarla beraber resmi LO-RES IFF dosyası olarak kaydeder.

c) Settins+320X280: Aynı şekilde ayarlamalar ve verilen boyutlarda resmi IFF olarak kayıt eder.

d) Settings+320X284: Ayarlamalar ve verilen boyutları diske IFF resmi olarak kaydeder.

-PRINT: Resmin yazıcıdan çıktısını almak için kullanılır.

-ABO/fi^Hesaplamayı durdurmak için kullanılır.

-QUIT: Programdan çıkmak için kullanılır.

Evet sıra yeryüzünü dizayn etmeye geldi. Bunu için ikinci menüye geçiyoruz.

B)LAND:

-RANDOM SEED: Kara parçasının yoğunluğunu rastgele belirlemek için kullanılır. Bu sayede, sürekli değişik şekiller elde edilebilir.

-ENTER SEED: Burada sayıyı siz gireceksiniz. Kafanıza göre bir sayı yazın.

-LAND HEIGHT: Buraya, yerin yüksekliğini yazmanız gerekiyor. Yazdığınız sayı büyüdükçe, dağların yüksekliği de artır.

-INCLVDE BROWN: Yarattığınız şeklin hangi renkleri içermesini istediğinizi belirtiyorsunuz. Bu seçeneği aktif yaparsanız, resminizde kahverengi de bulunacaktır.

-INCLVDE *GRAY:* Gri rengi kullanmak için.

-INCLUDE GREEN: Yeşil rengi kullanmak için.

-INCLUDE SNOW: Dağların üzerine kar koymak için kullanılan bir seçenektir.

-GREEN LEVEL: Yeşil rengin yoğunluğunu ayarlamak için kullanılır.

-SNOW ***LEVEL:*** Karın yoğunluğunu ayarlamak için kullanılır.

Üçüncü menü, ışık ile ilgili olan seçenekleri içerir.

OLIGHTING:

-LEFT FRONT: Işığın soldan ve önden gelmesi için kullanılır.

-FRONT: Işığın önden gelmesi için kullanılır.

-RIGHT FRONT: Işığın sağdan ve H önden gelmesi için kullanılır.

-LEFT: Işığın soldan gelmesi için kullanılır.

-OVERHEAD: Işığın tepeden gelmesi için kullanılır.

-RIGHT: Işığın sağdan gelmesi için kullanılır.

-BACK: Işığın arkadan gelmesi için kullanılır.

-RIGHTBACK: Işığın sağdan ve arkadan gelmesi için kullanılır.

Dördüncü menümüz, su ile ilgili. İstersek, resmimize deniz bile yerleştirebiliriz.

D) WATER: *-WATER:* **Bu** seçenek aktif hale getirilirse, resme deniz ilave edilebilir.

-WATER LEVEL: Suyun yoğunluk derecesini ayarlamak için kullanılır.

-ADD ***TEXTURE:*** Eğer bu seçenek aktif hale getirilirse, yapılan denize tram çekilerek denizin daha gerçekçi olması sağlanır. Aksi takdirde, denizin sadece mavi rengi içerir.

-BEACHES: Eğer isterseniz, yaptığınız denize kıyılar ve sahiller ekleyebilirsiniz. Bunun için, tabii ki bu seçeneği aktif hale getirmelisiniz. Evet geldik son seçeneğimize.

D) OPTIONS:

-CLOUDS: Evet, ayrıntılara devam ediyoruz. Eğer isterseniz yaptığınız resimlere bulut bile koyabilirsiniz. Bunun için bu seçeneği aktif duruma getirmeniz gerekiyor.

-MODIFY PALET: Yaptığınız resmin renk paletini istediğiniz gibi değiştirmede kullanacağınız seçenektir.

-RESTORE PALET: Eğer modify palet ile uğraşırken, yanlışlıkla orjinal renk paletini bozarsanız, bu seçenek yardımıyla resminizin ilk renk paletini kullanmasını sağlayabilirsiniz.

-INTERLACE *ON:* Bu seçenek yardımıyla, ekrandaki titremeyi kaldırabilirsiniz. Bu titreme, HI RES modunda gerçek leşiyor. Ama bir MULTISYNC monitörü nüz ya da bir AMIGA 3000'niniz varsa, zaten ekranınızda böyle bir titreme olmuyor. Evet, programın menüleri bu kadar. Oldukça basit ve güzel bir program. Bunu kullanarak, çok ilginç resimler yaratabilirsiniz. Çok güzel dağlar, deniz kıyıları yapabilir, grafik çizemiyorum diye sızlanmaktan da vazgeçebilirsiniz. Herkesin rahatça kullanacağı basit bir yer yaratma programı olan SCENE GENERATOR'ü seveceğinizden eminim. Gelecek ay başka bir programda görüşmek umuduyla.....

MULTIRIPPER

CEM TANIK & TUNÇ DINDA

Merhaba sevgili utility severler. Bu ay sizlere açıklayacağımız utility, bir monitör programı. Bu program da daha önceki sayılarda açıklanan monitör programları **'Amiga Monitör'** ve **'Disk Monitör'** gibi; fakat ***Multi-Ripper*** daha çok müzik üzerine kurulmuş bir monitör programı.

Piyasada birçok Monitör programı mevcut. Monitör programlarının bilgisayar ekranıyla bir alakası yoktur. Bunlar çeşitli işlevleri kolaylaştırmak için kullanılır.

Multi-Ripper'ın monitör özelliği çok az, fakat hafızada veya disketteki müzikleri bulabilme yeteneği bence çok güçlü. Bu zamana kadar yapılan en iyi ripper'lardan biri diyebilirim.

Ayrıca program **'Turbo-Imploder' ve 'Power-Packer'** gibi daha birçok cruncher'la sıkıştırılmış programı decrunch edebiliyor. Yani sıkıştırılmış programları açarak ilk hallerine getiriyor.

Şimdi programın özelliklerini kısaca açıklamaya geçelim.

FIND (Kelime): Verdiğimiz herhangi bir kelimeyi hafızadan arar.

Örnek: Find THE

Bu komutla, hafızadaki THE kelimesi aranır. Bu özelliği, uzun ve okunması zor olan scroll text'lerin okunmasında ve hafızada bazı oyunların passvordlarını bulmak için kullanabilirsiniz.

FILL (Başlangıç Adresi) (Bitiş Adresi): Verdiğimiz hafıza adresleri arasında kalan yerleri sıfırlar yani siler.

Örnek: FILL 50000 60000 komutu, bu adresler (50000 ve 60000) arasını sıfır ile doldurur. Be sayede hafızanın bu kısmı silinmiş olur.

RE AD (Okunacak dosya ismi): Herhangi bir dosyayı disketten okur. Dosya crunch'luysa crunch'u açarak dosyayı decrunch eder.

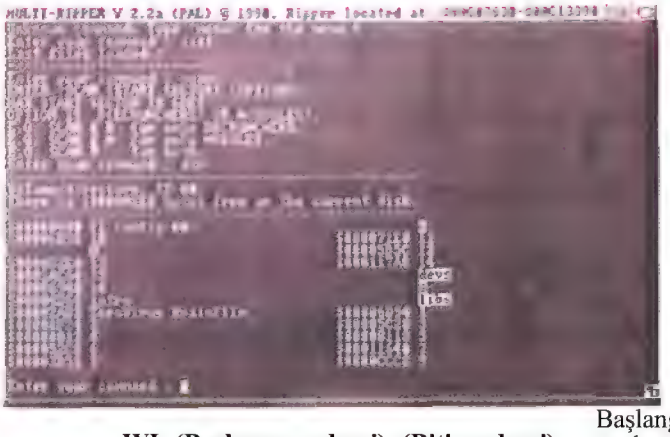
Örnek: READ IMP.pp

Buradaki örnekte ismi 'IMP.pp' olan dosya okunur yani ASCII değerleri ekranda sergilenir.

RS (Başlangıç Sektör'ü) (Bitiş sektör'ü) (Hafıza adresi): Disketten verdiğimiz sektör'ler arasında kalan sektörleri okur ve istediğimiz hafıza adresine yerleştirir.

RI (Okunacak Dosya ismi) (Başlangıç adresi): Disketten adını yazdığımız dosyayı okur ve verdiğimiz başlangıç adresine atar.

Örnek: RI Ghost 40000



WI (Başlangıç adresi) (Bitiş adresi) (Yazılacak dosya ismi): Başlangıç adresi ile bitiş adresi arasında kalan adresleri diskete kayıt eder.

Örnek: WI 40000 50000 MEMASCII

Bu kısa örnekte 40000 ile 50000 adresleri arasındaki tüm değerler diskete "MEMASCII" adı ile kaydedilir.

LOAD (Dosya ismi): Disketten herhangi bir dosyayı okur ve çalıştırır. Okunacak dosya exe file yani çalışabilir bir dosya olmalıdır.

Örnek: LOAD x-copy

Disketten "x-copy" isimli exe dosya okunur ve çalıştırılır.

SAVE (Dosya ismi): Multi Ripper ile arayıp bulduğumuz müzik modülünü diskete kayıt eder.

Örnek: SAVE ijust-ende

DIR (Directory): Disket sürücüye taktığımız disketin içindeki file (dosya)'ları listeler.

Örnek: DIR DF0:

CD (Directory): Disketin içinde o anki directory dizininden başka bir directory dizinine geçmeye yarar.

Örnek: CD Libs

DUMP (Başlangıç adresi) (Bitiş **adresi):** Verdiğimiz hafıza adresi ri arasını ekran'a listeler.

Örnek: DUMP 40000 50000

TYPE (Dosya ismi): Herhangi bir text dosyasını ekrana çıkarır. CLI'daki 'TYPE' komutu ile aynı dır.

Örnek: TYPE s/startup-sequence

SCAN (Başlangıç Sectörü) (Parametre): Disketten Modules müzik veya Decrunch bölgesi arar. Parametre arama ile ilgilidir. M(odules), disketten modules müzik aranacağını belirtir. D(ecrunch) ise, Decrunch aranacak demektir. Başlangıç sectörü maximum 0 ile 6df arasında olmalıdır. Parametre verilmezse, iki-si de aranacak demektir.

Örnek:
SCAN 0 D
SCAN 0 M
SCAN 0

JUMP (Adres): Belirtilen adrese atlar, O adresten sonrasını çalıştırır.

Örnek: JUMP 40000

I (Enstrüman numarası) (Rate): Verdiğimiz numaraya karşılık gelen enstrüman'ı çalar.

Örnek: I 13 a4

FIX (Enstrüman numarası): Verdiğimiz numaraya karşılık gelen enstrümanı "Fix" eder.

Örnek: FIX 01

REN (Enstrüman numarası) (Yeni isim): Verdiğimiz numaraya karşılık gelen enstrümanın adını değiştirir.

Örnek: REN 01 lowstring

MD (Directory ismi): Diskette yeni bi directory açar. CLI'daki "MAKEDİR" ile aynıdır.

Örnek: MD EXPERT

RM (Dosya ismi): Verdiğimiz isimdeki file'ı siler.

Örnek: RM x-copy

Led: Filtreyi açmaya ve kapatmaya yarar. Her iki durumda karşıtını yapar. CLI'dan LED on, off gibi.

Menu: Menu ekrandan silinmişse menu yazarak ya da "HELP" tu şuna basarak tekrar ekrana getirilir

Exit: Çıkış.

View: Hafızada grafik araması yapmaya yarar. Çıkmak için mouse'un iki tuşuna birden basın.

LMod: Hafızada aranıp bulunan modüllerin listesini gösterir.

LDec: Hafızada aranıp bulunan Decrunch'ların listesini gösterir.

Hunt: Hafızada modül aramaya yarar. İşin iyi yanı MULTI-RIPPER sadece NOISE TRACKER müziklerini bulmuyor. Birçok tracker ve sentetik müzik yapan programların da modüllerini bulma özelliğine sahip. Eğer modül bulunursa gerekli bilgiler ekrana yazılır. Uzunluk, nerede bulunduğu ve enstrümanları gibi bilgiler.

Cont: Kesilmiş arama işlemine devam eder. Anlamı 'CONTINUE'dur.

Info: Modül hakkında bilgileri görmemize yarar.

Help: Bu "help" tuşu değildir. Help yazarak help sayfası görüntülenir.

Text: Hafızadaki text (yazı)'leri gösterir.

Play: Aranıp bulunan modül müziğini çalar.

Stop: Çalman modül müziği durdurur.

Hunk: Hafızada DeCrunch bölgesi arar.

Stp: Sample'ları susturur.

List: Yüklenen file'ları listeler.

Yukarıda da okuduğunuz gibi MULTI-RIPPER, şu ana kadar yapılmış en iyi RIPPER ve amatör MONİTÖR programı. Özellikle müzik ile uğraşan arkadaşların AMIGA crash olduktan sonra müziklerini kaybetmeleri büyük problemlerden birisi. Bu program sayesinde, modüllerinizi kurtarabilirsiniz. Ama size yüzde yüz garanti vermiyorum. Eğer AMIGA ile ufak tefek işler yapmaya başladıysanız, bu programı bir yerlerden temin etmenizi tavsiye ederim.

Evet bu aylık bu kadar. Gelecek sayıda buluşmak üzere. Bizi okumaya devam edin.

SÜHEYL TOKTAN

FİLTRELER SAYFASI

Music-X ana klavyeniz ile arasındaki midi mesaj alışverişinizi bir ön düzenlemeye tabi tutma olanağı da sağlıyor. Bunu gerçekleştirebileceğiniz sayfa, programın diğer dört ana ekranından pull-down menülerden seçeceğiniz Filtreler Sayfası.

Synthesiser'ınızın belli bir midi kanalı üzerinden gönderdiği midi mesajlarını farklı kanallara yönlendirebiliyorsunuz. Synthesiserin **'Omni', 'Poly', 'Mono',** varsa **Vibrato', Portamento'** modlarını bu ekran üzerindeki tuşlarla açıp kapayabiliyorsunuz. Hatta mesajları geri kullanıma yollayabiliyor (re-out) ya da Amiga seslerine aktarabiliyorsunuz.

Bir örnekleme yaparsak; master klavyeniz bir numaralı midi kanalından mesaj alışverişi yaparken, ikinci klavyeniz ise iki numaralı midi kanalından veri almaya ayarlanmış ise, filtreler sayfasındaki ayarlamalarla master klavyenin tuşları ile ikinci klavyenizi çalmanız olası. Önce sayfadaki **'Local Off'** tuşuna basarak master klavyenin tuşlarının kullanılması halinde cihazın ses çıkarmamasını sağlıyorsunuz, daha sonra kanal numarası bir iken **'Remap'** penceresindeki bütün midi olaylarını kanal ikiye aktarıyorsunuz. En nihayet **'Data Echo'** tuşlarından **'Re-Out'** seçimi ile, birinci kanaldan gelen mesajların ikinci kanaldan geri gönderilmesini sağlıyorsunuz. Böylece master klavyede her bastığınız nota ikinci kanaldan alıcı durumda olan ikinci klavyeye gönderilerek notaları onun seslendirmesi sağlanmış oluyor.

Bu durum bize bir midi konfigürasyonunda aslında bir tek Ana klavyenin yeterli olduğunu da gösteriyor. Yani uygun bir midi klavyeye sahipseniz, sisteminize bir ikinci ve üçüncü synthesizer eklemek istediğinizde bunları tuşsuz synthe-modüllerden seçmeniz daha akıllıca ve ekonomik bir karar olacaktır. Zaten üretici firmalar bunu göz önüne alarak hemen her modellerinin modüllerini de üretmekteler. Sayfamızda sol alt köşede **'Keyboard Map'** adı altında **'OFF'** ve birden dörde numaralı tuşlardan oluşan bir köşe var. Bu tuşların kullanımı için ise pulldown Modüller menüsünden erişilebilen **'Keymap Editör'** modül programında çeşitli düzenlemelere gereksinim var.

KEYMAP EDİTÖR

Modülü çalıştırdığınızda karşınıza minyatür bir keyboard ile çeşitli midi ve Music-X olaylarını içeren bir ekran geliyor. Kısaca tanımlamak gerekirse; belli olayları klavyenizin belli tuşlarına veya bölgesine atayabileceğiniz bir düzenek bu. Bu şekilde dört ayrı klavye düzeneği hazırlayabiliyor ve. filtreler sayfasındaki tuşlarla bunlardan istediğinizi devreye sokabiliyorsunuz.

Gerçekleştirilebilen olaylar ise şunlar:

1- Klavyeden basılan tuşların belirlenen aralıklarla transpoze edilmesi.

2- Belli tuşlara **atanan** sequence'ların o tuşa basılarak çaldırılabilmesi. ki. bu çalma veya kayıt esnasında önceden hazır lanmış davul ya da bas patternlerinin istendiği anda parçaya dahil edilebilmesini mümkün kılacaktır.

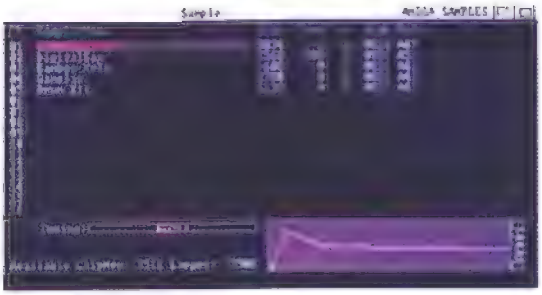
3- Control change mesajlarının belli tuşlara basılarak sağlanması. Örneğin volüm ile ilgili kontrolör (7)'ün bir tuşa atanması halinde, o tuşa basış hızınıza yani attack velocity'sine bağıl olarak synthesiser'ın volümü değişecektir.

4- Mute Track ve Solo Track olayları.

5- Sequencer ve **editör** sayfalarındaki Start ve Stop tuşları, yine editör sayfalarında gerçekleştirilen Step Recording işlemi için **'Step' tuşunun** işlevi. Fİ ve F2 tuşları ile yaptığımız Punch **in** ve **Punch Out** işleri doğrudan ana klavyeden basılan bir tuşla gerçekleştirilebilir hale getirilebiliyor.

Bu sayede enstrümanınız sadece çalınır olmaktan öte, pratik bir midi kontrol cihazı olarak da işlev kazanmış oluyor.

AMIGA **SAMPLE'LARI SAYFASI**



Yeri geldikçe bahsediyorum, programımız Synthesiser"larımızı seslendirdiği gibi Amiga'nın ses üreteçlerini de kullanabilmekte. Bu nedenle Amiga ses dosyalarının kontrolü için de ayrı bir sayfa oluşturulmuş.

Amiga Sample'ları sayfasına da, diğer dört ana sayfanın pulldown menülerinden erişiliyor. Sayfada onaltı sample için bir liste var. Her bir sample, listede sırayla ayrı bir dahili midi kanalı üzerinden seslendirilecek biçimde yukardan aşağı birden onaltıya kadar kanallara

atanarak yer alıyor. Listede ayrıca sample-ın adı, dosyanın byte veya kilobyte cinsinden büyüklüğü, hassas akord değeri (tune), kaç oktavlık olduğu ve en yüksek frekanslı (en tiz) notanın değeri izlenebiliyor

Aşağıda ise, sample'ları birbirleri ve syntheıser'ınızla akord edebilmeniz için bir akord (tuning) sürgüsü ve sample'ın **Attack. Decay, Sustain, Release** değerlerinin düzenlenebildiği bir grafik kontrol penceresi yer alıyor. Üstelik yukarda saydığım bu standart dört parametrik nokta, onaltı noktaya çıkarılmış. Bu onaltı nokta ile sample'larınızı farklı enstrüman ve efekt formlarında kurabiliyorsunuz.

Program IFF ve Sonix standartlarında dosyaları kullanıyor ve yapılan düzenlemelerle bu dosyaları IFF 8SVX formatında saklama olanağı veriyor. Böylece normalde parçalarınızı diske kaydederken dosya içerisinde bu sample'ları da kaydedebildiğiniz gibi, akord edilmiş ve düzeltilmiş sesleri daha sonra başka parçalar içerisinde de kullanabilmek amacıyla tek tek arşivleme olanağı da elde etmiş oluyorsunuz.

Yine pulldown menü'den 'Audio Filter' komutu ile LED'i söndürüp 7 kilohertz üzerindeki frekansları da duyulur hale getirebiliyorsunuz.

Sayfada o anki serbest çip bellek miktarı size gösterilmiş ki, sample'ları yüklerken geri kalan miktarı görüp ona göre tedbirli olasınız. Çünkü biliyorsunuz, sample'lar çip bellek üzerine yükleniyorlar.

LIBRARIAN PAGE

Geldik Music-X'in en sevdiğim sayfalarından birine. Benim synthesiser'ların ses enstrüman verilerini dosyalama ünitesi olarak, RAM kartlarını kullanıyor. Bu kartları ise hem ülkemizde bulmak güç, hem de oldukça pahalı ürünler. Üstelik fazla pratik oldukları da söylenemez.

Programımız Kitaplık sayfası ile oldukça güzel bir çözüm sağlıyor bu soruna. Synthesiser'ınızda ürettiğiniz yeni sesleri kitaplık sayfasına aktarıp oradan da disketler üzerinde depolamanız mümkün. Enstrüman verilerini, onaltılık gruplar halinde sayfalarda topluyor ve saklıyorsunuz. Bu işlemi, kullandığınız synthesiser'in yeteneklerine bağlı olarak çeşitlemeniz olası. Örneğin enstrüman yerilen tek tek synthesiser'dan okunabildiği gibi, eğer cihaz elveriyorsa, ses bankalarını 64'lük veya 128'lik paketler halinde kitaplık sayfasına 'dump' edilebiliyor. Enstrüman verilerinin yanı sıra, eğer varsa efekt patch'ları, drum section verileri ve benzeri tüm değişkenlerle ilgili veriler bu sayfalarda toplanıp disketlere kaydedilebiliyor.

İlk defa bir ses aktarımına başlarken yapacağınız, pulldown menüden 'New' komutunu vermek. Ardından karşınıza bir yükleme penceresi çıkıyor ve sesleri alınacak synthesiser'la ilgili Protokol dosyası'nı seçmeniz isteniyor. Şimdi hemen o da nedir diye soracaksınız tabii. Daha sonra ayrıntılı olarak açıklayacağım için, kısaca protokol dosyalarının Music-X'in değişik synthesiser'larla onların dilinde anlaşabilmesi için gerekli komut dizilerini içeren dosyalar olduğunu belirtelim. Programımız, değişik Yamaha, Roland, Casio, Oberheim modelleri için hazırlanmış protokol dosyaları nı ve her türden synthesiser ile kullanılabilecek, synthesiser'ların 'Bulk Data Dump' işlevini karşılayabilen 'Generic Protokol' dosyalarını size sunuyor. Eğer enstrümanınız bunlardan biri değilse, iş başa düştü demektir. Kendi protokolünüzü yazmanız gerekiyor.

Bu işlemi gerçekleştirdiğinizde, size onaltı satırlık boş bir kitaplık sayfası açılıyor. Ses verilerinin alınması, yukarda dediğim gibi onaltılık gruplar halinde veya tek tek yapılabiliyor. Bunun için, sayfa üzerindeki program numarası counter'ının sesin ya da onaltılık ses grubunun ilk sesinin synthesiser üzerindeki sıra numarasına ayarlanması, eğer 16'lık paket aktarım ise 'AH' tuşuna basılması yetiyor. Daha sonra yapacağınız tek şey 'Receive' tuşunu klikleyip üç-beş saniye veri aktarımının tamamlanmasını beklemek. Zaten bu esnada aktarılan her sesin adının sayfada yerini aldığını da görüyorsunuz. Bu işlem farklı onaltılık gruplar için istendiği kadar tekrarlanabiliyor. Aktarım tamamlandığında, her sayfa ayrı bir isim verilerek disketlere kaydediliyor.

Daha ileride bu dosyalar istendiği zaman tekrar sayfalar halinde yüklenip ister 16'lık gruplar halinde, ister tek tek synthesiser'a aktarılabiliyorlar. Bu işlem için bir güzel kolaylık daha verilmiş: Sayfada satırlar üzerinde isimleri ile gördüğünüz seslerin nasıl sesler olduğunu hatırlamıyorsanız, o sesi synthesiser'in bir bankasına kaydetmeden bir tampon bölge üzerinden çalıp dinlemek mümkün. Bunun için de, önce sayfada 'Preview' tuşuna basmanız gerekiyor. Sonra işaretleyiciyi ilgili sesin adı üzerine götürüp 'Send' tuşunu klikliyorsunuz. Bunun sonucunda ses dosyası tampon bölgede çalınmaya hazır bekliyor. Eğer herhangi bir ses bankası tuşuna basarak enstrüman seçimi yaparsanız, preview sesin silindiğini göreceksiniz

PATCH EDITÖRLERİ

Music-X bize seslerin dosyalanalbilmesinin yanısıra, onlann düzenlenebilme olanağını da vermiş. Librarian Page'de pulldown menüden **'Edit Entry"** komutu ile bir patch editöre geçebiliyoruz. Bu normalde ilgili sesin verilerinin hexadecimal olarak sunulduğu bir editör. Fakat program disklerinizde synthesiser'ınız için özel bir Patch Editör modül program mevcut ise, işin rengi değişiyor. Seçtiğiniz sesin verileri otomatik olarak çalıştırılan bu programa aktarılıyor.

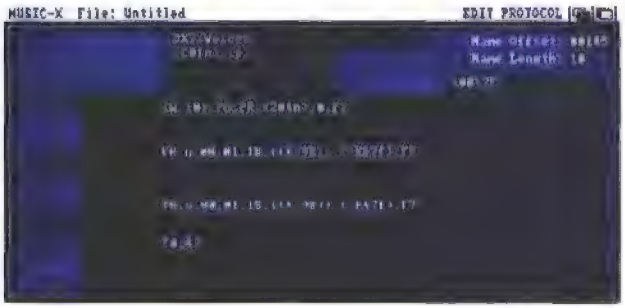
Günümüz synthesiser'larında oldukça

karmaşık ses yapılan nedeniyle gittikçe zorlaşan ses üretimi, Patch editör programları ile elbetteki synthesiser üzerinde olduğundan daha kolay ve keyifli bir hale geliyor. Bendeki disklerde Yamaha DX7 ve Roland D50 editörleri mevcut. Herhalde Microlllusion ek modül disketleri ile bu sayıyı arttıracaktır. Bu programlar, enstrümanınızın ses parametrelerinin tü-münü içeren sürgüler ve değişik grafik kontroller onlar kolayca değiştirebileceğiniz bir ortam yaratıyor.

PROTOKOL EDİTÖRÜ

Gelelim yukarıda kısaca değindiğimiz, programın en karmaşık ve zorlu işlemini içeren Protokol Editörüne. Olayın fazla teknik ve açıklaması çok uzun bir konu olması nedeni ile, burada yalnızca kavramı tanımlamakla yetineceğim. Fakat sizlerden bu yönde bir taleple karşılaşırsam, ilerde bununla ilgili detaylı bir yazıyı aynca hazırlayacağımı belirteyim. Önce de söylediğim gibi, her synthesiser'm üretici firmanın dizayn ettiği kendine özgü bir veri yapısı ve program alış veriş dili vardır. Bunun da ötesinde, bir synthesiser'la komünikasyon kurabilmek, belli bir soru cevap silsilesi ile sağlanmaktadır. Bu noktada anlaşılacağı gibi, cihazınızdan doğru cevaplan alabilmek için onun anlayabileceği doğru sorulan sorabilmeniz gereklidir.

Biz bu soru ve cevaplara 'System Exclusive' mesajları diyoruz. Bu mesajlar belli kavramlara karşılık gelen bir takım hexadecimal sayı dizilerinden oluşmakta-



dırlar. Örneğin tüm SysEx mesajlan **'FO'**, yani **'System** Exclusive **Başlangıcı'** byte'ı ile başlar. Bunu takiben, genellikle üretici firmanın kimlik numarasını içeren bir veya bir seri byte gelir. Daha sonra ne tür bir veri komünikasyonu istendiği, veri formatı ve en nihayet 'System Exclusive Sonu' (EOX) kodu ile mesaj tamamlanır.

Eğer elimizde kendi cihazımıza uygun bir protokol yoksa, gerekli ön bilgi ve dokümana da sahipsek kendi protokolümüzü Protokol Editörü üzerinde yazmamız mümkün. Burada söz konusu ön bilgi, Editörün kullandığı protokol dili ve bu dilin komutları olmakta. Doküman ise, Synthesiser'ınızla birlikte size verilen SysEx mesajlarını içerir kitapçık oluyor. Eğer bunlardan birine sahip değilseniz, hiç şansınız yok. Hepsi elinizde mevcutsa, sizi epey sabır gerektiren zorlu tecrübeler bekliyor demektir. Bu iş, kimsenin bir oturuşta halledeceği kolaylıkta bir iş değil. Ama karamsarlığa kapılmayın, Ben Kawai synthesiser'ım için denedim, oldu ve kullanıyorum.

SON SÖZ

Music-X kadar ayrıntılı bir programı, her şeyi ile anlatmak tabii ki olanaksız. Üç sayı boyunca programın olanaklarını ve elden geldiğince kullanım yöntemlerini anlatmaya çalıştım. Gördüğünüz gibi Music-X, genelde birçok müzik yazılımında olmadığı kadar kapsamlı midi olanakları ile donatılmış. Yeterince pratiğiniz varsa, ekran karşısına geçtiğinizde midi olayı üzerinde tam bir kontrol kurmanın keyfine sahip oluyorsunuz ve enstrümanınız sizin için karmaşık yapısına rağmen bir sorun olmaktan çıkıyor. Programda eksikliğini duyduğum tek şey, geleneksel bir skor editörüne sahip olmayışı (DeluxeMusic gibi). Üstelik programın demo versiyonunda yer almış olmasına rağmen, yazılımcı firma bundan neden vazgeçmiş doğrusu bilmiyorum. Ama mevcut editörlerin yeterince, hatta fazlasıyla kullanışlı olması nedeni ile bu da fazla önemli olmaktan çıkıyor.

Bitirirken, son olarak aşağıdaki tablolarda daha pratik kullanım açısından gereksineceğiniz pulldown menülerde yeralmayan Music-X komutlarının klavye karşılıklarını veriyorum.

Hoşçakalın....

KOMUT KLAVYE KARŞILIKLARI

RETURN	Tüm sistem uyan mesajlarında (OK)
	SEQUENCER PAGE:
ESC	Tüm notalar'Off (Tüm sayfalarda)
B	Begin
E	End
1,2,3,4	Cue(l), (2), (3), (4)
=	Set
SPACEBAR	Pause (Editör sayfalarında da aynı)
R	Record (Editör sayfalarında da aynı)
P	Play (Editör sayfalarında da aynı)
[	Rewind (Editör sayfalarında BACK)
]	Fast Fonvard (Editör sayfalarında STEP)
S	Stop (Editör sayfalarında da aynı)
Shf-S	Store
Shf-E	**Edit**
Shf-D	Delete
Shf-P	Preview
Shf-R	Clock: Bağıl zaman saati
Shf-A	Time: Mutlak zaman saati
F	SetPunch-In
F	SetPunch-Out
CursorUp	Sequence listesinde yukarı ilerleme
CursorDown	Sequence listesinde aşağı ilerleme
Shf-CursorUp	Sequence listesinde yukarı sayfa atlama
Shf-CursorDown	Seauence listesinde aşağı sayfa atlama
	RECORD REQUESTER:
G	Go
C	Cancel
	EDİTÖRLER:
	SetSig
A	Add
I	Insert
C	Move
V	Remove
Shf-L	Lock
E	Select
M	Mark
U	Unmark
HELP	Son silinenleri geri getirme
Z	Zoom+
Shf-Z	Zoom-
Shf-S	Snap
Q	Quiet
L	Scroll
G	Grid
Shf-P	Params
Shf-R	Repeat
	KEYMAP EDİTÖR:
U	Undo
C	Cancel
O	Ok
H	Show
R	Range
S	Set
1,2,3,4	Keymap 1,2,3,4
	LIBRARIAN PAGE:
S	Send
R	Receive
A	Ali
V	Preview
P	Program
E	EditEntry

Cem GENCER

Yine selam arkadaşlar! Bir ay ne de çabuk geçti, değil mi? Bu arada umarım boş oturmamış ve bol TurboSilver alıştırmaları yapmışsınızdır. Hala obje kütüphanesi sürmekte; bunun için katkılarınızı bekliyoruz. Şimdilik çoğu Design Disk'ler toplandı. Bunlar içinde uzay gemilerinde kullanılabilecek parçalar, mimari çizim objeleri ve insan iskeleti objesi yer almakta. Sizin de objeleriniz gelmeye başlayınca, artık daha detaylı bir liste hazırlayabiliriz. Belki de her objenin tel grafik resmini bu listeye eklersem daha avantajlı olabilir. Dileyen istediği objeyi anında bulabilir. Daha önce de belirttiğim gibi, objeleri gönderdiğiniz disketleri size geri göndereceğim.

Gelelim bu ayki konumuza; yine TurboSilver ile karşınızdayız.

TURBOSİLVER 3.0

cansıza can vermek ...

Bu ay ikinci menümüz olan SPECIAL menusunu inceleyip yerimiz kalırsa SETTINGS menüsüne başlayacağız. Bu yüzden lafı uzatmadan hemen açıklamalara başlıyorum. Umarım geçen ay tüm açıklananları iyice incelemiş ve örnekler yapmışsınızdır. Zira bu bölümden sonra artık işin derinliklerine inmeye başlıyoruz. Sizin anlayacağınız, esas kafa yorucu fakat bir o kadar da zevkli konulara başlamak üzereyiz.

Special menüsündeki fonksiyonlar, TurboSilver'in en önemli fonksiyonlarıdır. Bu yüzden bir an önce tuş kısaltmalarını ve fonksiyonlarınn kullanılışını iyice öğrenmenizde fayda var. Bütün bu fonksiyonları ilerde devamlı kullanacaksınız.

İlk inceleyeceğimiz fonksiyonlar, TRACK (<sağ Amiga>+<T>) ve FREE (<sağ Amiga>+<F>). Track yardımıyla kameranın animasyon boyunca devamlı olarak bir objeyi izlemesini sağlayabiliriz. Bir objeye track edilen kamera, animasyonun her karesinde o objeye bakacaktır. Bu sayede zahmetli kamera ayarlama işinden de kurtulmuş olursunuz. Zira kamera, objenin ekseni devamlı ekranın ortasında olacak şekilde takip eder. Bu yüzden eksenlerin merkez noktasına HOT SPOT (sıcak nokta) da denmekte.

Track fonksiyonunu kullanarak sinemada kullanılan fly-by tekniğini yapmanız, çocuk oyuncağı haline gelmiş. Fly-by tekniği, uçarak bir objeyi devamlı olarak takip etmek anlamına geliyor. Bu obje hızlı giden bir araba, koşan bir insan ya da ateşlenen silahtan çıkan mermi olabilir.

Diyelim ki, belli bir kareden sonra kameranın objeyi takip etmesinden bıktınız. Bu durumda yapacağınız işlem de çok basit; sadece free fonksiyonunu kullanarak, daha önce bir objeye track edilmiş olan kamerayı tekrar serbest bırakacaksınız. Yalnız dikkat edin, track edilince kameranın bazı ayarlamaları bozulacaktır. Bunlar bakış açısı ve yere olan eğimdir. Free fonksiyonunu kullandıktan sonra, gerekliyse bu ayarlamaları düzeltmelisiniz.

Track fonksiyonunun kullanılacağı başka bir yer de, kamera lensleri ile çalışıldığı yerlerdir.Kameraya WIDE ANGLE (geniş açılı), NORMAL ya da TELEPHOTO (dar açıh-zoom efektli) merceği taktığınızda, kamerayı mutlaka bir objeye track etmeniz gerekmekte. Aksi halde istediğiniz mercek efekti oluşmayacak ya da hatalı oluşacaktır.

Biliyorsunuz ki, birçok objeye aynı yüzey tanımlamalarını atamak uğraştırıcı bir iştir. Her seferinde gerekli objeye^ klik edip attributes penceresi yardımıyla ayarlamaları yapmak ve bir sonraki objeye geçmek gerekli. Bu işlemi 20-30 objeye kadar yaptıktan sonra, bir de ayarlamalarınızın hatalı olduğunu düşünün. Bu can sıkıcı işleme baştan başlamak zorundasınız. Hele bir de esaslı bir animasyon (minimum 40-50 obje) yapmak isteyen arkadaşları düşünün.

TurboSilver'ı yazanlar bunu da düşünmüşler ve APPLY (<sağ Amiga>+<>) ile CLUSTER «sağ Amiga>+<K» fonksiyonlarını eklemişler. Bu iki fonksiyon, demin anlattığım gibi durumlarda bir hayli işe yaramakta. Apply yardımıyla, bir objenin yüzey tanımlamalarını dilediğiniz diğer tüm objelere de aktarabilirsiniz. Bunun için yine çoğul seçme modunu kullanacaksınız. İlk klik edeceğiniz obje, attributes parametreleri ayarlanmış obje olmalı. Bundan sonra da <SHIFT> tuşunu kullanarak parametrelerin aktarılacağı objeleri tanımlayın. En son olarak da apply fonksiyonumuzu çağırmanız yeterli olacak.

Cluster ise, gruplanmış objeler içindir. Apply ile aralarındaki diğer önemli fark ise, cluster fonksiyonunun belli bazı parametreleri aktarmamasıdır. Bu parametreler COLOR (renk), REFLECTIVITY (yansı-

MA oranı) ve FILTER (filtreleme oranı) parametreleridir. Bu fonksiyonu kullanırken apply'de olduğu gibi çoğul-seçme moduna girip ilk önce kaynak objesini seçmenize gerek yok; zira grup objeleri seçerken en üst kademedeki obje ilk olarak seçilmekte. Tek dikkat edeceğiniz nokta, ilk başta parametre ayarlamalarını daha önceden grubun başındaki obje üzerinde yapmış olmanız gerektiği.

Şimdi inceleyeceğimiz üç fonksiyon olan HOME (<sağ Amiga>+<H>), NEXT (<sağ Amiga>+<N>) ve LAST (<sağ amiga>+<B>) yardımıyla, karışık bir sahne düzenlemesinde istediğimiz objeyi - rahatlıkla bulabiliriz. Bu üç fonksiyondan iki. sahnede yaratılmış olan ilk objeyi ekon ortasına getirir ve seçmeye hazır duruma getirir. Last yardımıyla sahnede yaratılmış son obje ekranda ortalanırken, Next ile seçilmiş bulunan objeden bir sonraki obje seçmeye hazır duruma getirilir.

Bir obje ya da objeler grubu seçmeye hazır duruma gelince turuncu, yüzey ve kenarlar yeşil, noktalar ise açık mavi renk alırlar. Bu durumda seçilmeye hazır olan objeyi seçmek için sadece <Fl>'e basmanız yeterli.

Seçmeye hazır duruma getirmeyi Pick Faces, Pick Edges ya da Pick Points modlarında da kullanabilirsiniz. Bu durumda objeler yerine duruma göre yüzey, kenar ya da noktalar seçilmeye hazır duruma getirilecektir.

FIND «sağ Amiga>+<V>) yardımıyla ismini verdiğiniz bir obje seçilir. Fonksiyonu çağırdığınızda, karşınıza bir gadget çıkacak ve bir isim girmeniz istenecektir. Eğer ismini girdiğiniz obje sahnede mevcut ise, o obje seçilecektir. Aynı isim altında birkaç obje varsa, bunlardan yaratılış sırasına göre ilk yaratılan obje seçilir.

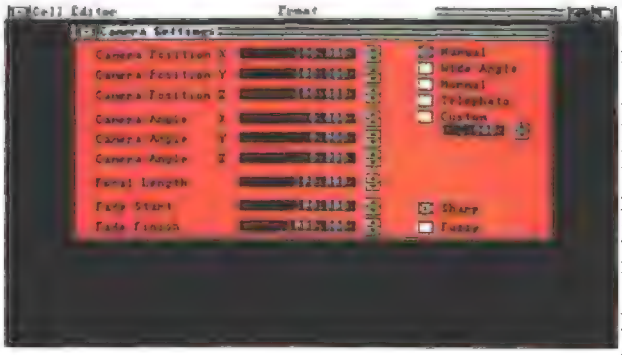
MARK (<sağ Amiga>+<M>), tam anlamıyla <F1> tuşunun yaptığı işlemi yapmakta; objeleri hareket ettirmeye hazır duruma getiriyor. Bu durumda objenin rengi yeşil olacaktır.

REDRAW (<sağ Amiga>+<R>), yardımıyla sahnede gözüken tüm objelerin tekrar çizilmesini sağlayabilirsiniz. Bu, TurboSilver bazen objeleri tekrar çizmeyi unuttuğunda gerekebilir. Bazen objeleri hareket ettirdiğinizde ya da üzerlerinde şekil değiştirici işlem yaptığınızda program işlemi uygular, fakat uyguladığını anlayamazsınız. Zira program, ekranı REFRESH (tazeleme) etmesi gerektiğini unutmuş ve yeni şekli çizmemiştir. Bu durumda redraw'ı kullanarak sahnedeki tüm objelerin tekrar çizilmelerini sağlayabilirsiniz.

Normalde program AUTO REDRAW modundadır. Bu, her objenin hareket ettirildiğinde yeni pozisyonda tekrar çizilmesini sağlar. Fakat bazen (çok obje olduğunda ve bunlardan birini işlemek istediğinizde) programın hızını artırmak için MANUAL REDRAW moduna geçebilir-

siniz. Bu sayede o an sadece işlediğiniz obje tekrar çizilecektir. Diğer tüm objeler duruma göre gözükmeyebilirler. Manual redraw modundayken tekrar tüm objeleri görebilmek için, sadece redraw fonksiyonunu seçmeniz yeterli.

Ehh, umduğumdan çabuk bitti. Bu durumda zannedersem SETTINGS menüsünü de bu ay bitirebileceğiz. Hemen başlayalım. Bu menüde TurboSilver'ın en önemli parametrelerini ayarlayabilirsiniz. Bütün bu parametreler dört başlık altında toplanmıştır: GLOBAL SETTINGS (genel parametreler), CAMERA SETTINGS (kamera parametreleri), TRANSFORMATIONS (boy ayarlama parametreleri) ve ATTRIBUTES (yüzey parametreleri). Dört fonksiyon da, hemen hemen ekranın boyunda bir pencere çıkmasına yol açar. Bu pencerede gerekli tüm ayarlamaları yapabilirsiniz. Ayarlamaları yaptıktan sonra tekrar programa dönmek için, o pencerenin kapama ikonunu kliklemeniz gerekmekte.



Global settings (kısaca globals) yardımıyla, yaratılan sahnenin genel parametreleri ayarlanır. <F4> tuşu yardımıyla da bu menü fonksiyonunu çağırmanız mümkün. Bu parametreler, gökyüzü rengi, kameranın bazı parametreleri ve yüzeylerin genel tanımı için kullanılan değerlerdir. Aşağıda bu pencerede yapabileceğiniz tüm ayarlamalar açıklanmıştır.

ZENITH yardımıyla göğün tepesindeki rengi ayarlayabilirsiniz. Göğün tepesi, kamera x ekseni üzerinde 90 ya da 270 derecelik bir açı yaptığında gördüğünüz arka fon rengidir. Eğer kameranın açısı 0 ya da 180 derece ise, siz ufuk çizgisine bakmaktasınız. Bu durumda ayarlayacağınız parametre HORIZON ismini taşımakta.

Renkleri ayarlamak için üç değişik yöntem kullanabilirsiniz. İlki, içinde sayı yazan gadget'ları klikleyip dilediğiniz değeri buraya yazmanızdır. Diğer yöntem, sayı gadget'larının hemen yanındaki yukarı ve aşağıya doğru bakan ok şeklindeki gadget'lar yardımıyla olmakta. Bu iki gadget yardımıyla sayıyı birer birer artırıp azaltabilirsiniz. Fakat bu şekilde O'dan 255 değerine kadar gitmek bir hayli zaman alacaktır.Bu yüzden üçüncü bir yöntem var ki, çok kullanışlı olduğundan ben hep bunu kullanmaktayım. En sağdaki gadget Tan hepiniz tanırsınız; bunlar proportional gadget adını verdiğimiz sürgülü gadget'lardır. Dilediğimiz rengi bunlar yardımıyla ayarlamak çok daha basit olmakta. Hem bu şekilde renk kutusunda rengimizi anında göreceğimiz için ideal değerlere ulaşmamız daha kolaydır. Renk kutusu pencerenin sol yansının ortasında bulunan büyük kutudur. Burada her ayarlama yaptığımızda rengi görebilir ve kontrol edebiliriz.

Dilerseniz her iki parametreyi de değişik renklere ayarlamanız mümkün. Bu durumda TurboSilver iki renk arasında kalan tüm renkleri uygun yerleştirerek çok smooth (yumuşak) bir renk geçişi olmasını sağlar.

FADE yardımıyla, fog (sis) efektinde kullanabilecek renk ayarlanabilir. Bunu daha detaylı olarak ilerde, kamera parametrelerini açıklarken göreceğiz. Yalnız bu değerin kamera parametrelerindeki fuzzy (fluluk) değeriyle bağıntılı olduğunu unutmayın.

AMBIENT parametresi, sahneye yerleştireceğiniz ek bir ışık anlamına gelmekte. Bu ışığın yönü ve kaynak noktası belli değildir. Ambient yardımıyla sahnenin GENEL (!) ışıklandırmasını etkileyebilirsiniz. Örneğin gölgeler çok koyu çıkıyorsa ambient yardımıyla biraz ışıklandırma verip gölgelerin renklerini biraz daha açabilirsiniz. Fakat dikkatli olun; ambient değerini fazla ayarlarsanız, sahnedeki tüm objeler çok parlak gözükeceklerdir.Bu aynı fotoğraf makinasındaki flaş ayarlamasına benzetilebilir. Güneşli bir ortamda flaş patlatırsanız renkler fazla açık olacaktır. Koyu bir ortamda da hiç flaş kullanmazsanız, bu sefer ortamdaki gölgeler siyah leke olarak çıkacaktır.

BLENDING, zenith ve horizon parametreleri farklı olduğunda, renkler arasındaki karışma oranını ayarlamanızı sağlar. 0 değeri, ara renklerin hiç karışma olmadan alt alta sıralanmasını sağlar. 255 ise, tüm ara renkleri bir spray ile püskürtülmüşçesine dağıtır.

PERTURBANCE, animasyonda hava akımı hissi vermek için kullanılır. Zenith ve horizon renklerini farklı girdiğinizde, aradaki karışmadan oluşan noktalar, perturbance değeri az girildiğinde sanki bir meltem esiyormuşca hafif hareketlerde bulunurlar. Eğer bu değer yüksek olursa,

bu sefer fırtına hissi uyandıracaktır. Bu noktaların hareketi havadaki akımları temsil ederler. Bu fonksiyonu kullanmadan önce bol alıştırma yapmanızı öneririm; zira animasyonunuz için gerekli ideal değeri bulmanız zaman alabilir.

EDGE LEVEL, kenarların yumuşaklık oranını ayarlamak için kullanılmakta. düşük çözünürlükteki bir resimde kenarlar normalde çizgi şeklinde gözükür. Bu çizgi açılı olunca, yani tam dik ya da yatay olmayınca çizgi üzerinde kırılmalar oluşabilir. Fakat edge level değeriyle oynayarak bütün bu kırılmaları yok etmek mümkün. Bu durum da, resmin/animasyonun hesaplama süresi artacaktır. Normal edge level değeri, 30'dur. Bu değer ne kadar yüksek olursa, hesaplama süresi o kadar artar; fakat buna karşın kenarlar o kadar yumuşak gözükür.

RESOLVE DEPTH parametresi, hesap yoğunluğuyla ilgilidir. Cam gibi objelerde TurboSilver'ın hesaplama süreci artacaktır. Bunun sebebi, ışık kaynağından çıkan ışınların yansımasının ve kırılmasının bu gibi objelerde çok fazla olmasıdır. Fakat deneme yapıyorsak, bu uzun hesaplama zamanını azaltmak isteyebiliriz. Bunu da objeden yansıyan ışınların adedini azaltarak yapabiliriz. Resolve depth,oranlı olarak bu işi yapmamızı sağlar. Normalde buradaki değer 8'dir. Fakat 0'dan 15'e kadar istediğimiz değeri ayarlamamız mümkün. Değer ne kadar düşük olursa, hesaplama süresi de doğru orantılı olarak o kadar azalacaktır.

GENLOCK gadget'ı yardımıyla gökyüzünün 0 numaralı rengi (zemin rengi) almasını sağlayabilirsiniz. Bu durumda bir genlock ünitesi bağlı durumdaysa gökyüzü yerine genlock'a bağlı olan video kaynağından gelen görüntü gözükecektir. Daha ayrıntılı bilgi için kullandığınız genlock'un kullanma kılavuzuna bakınız.

Geçelim CAMERA SETTINGS penceresine. Bu pencereyi de kolaylıkla <F5> tuşuna basarak çağırabilirsiniz. Burada yapacağınız tüm ayarlamalar kamerayı etkileyecektir. Bu da sonuçta elde edeceğiniz resmi/animasyonu doğrudan etkiler. Zira sahneye tek bir kamera yardımıyla bakmaktasınız. Obje editörüne (Celi editör) ilk girdiğinizde, ekranın ortalarına yakın bir yerde bulunan yuvarlak obje kameradır. Yandan ya da tepeden baktığınızda, bu yuvarlağın merkezinden çıkan kısa bir çizgi görürsünüz. Bu çizgi kameranın baktığı yönü bir bakışta kolaylıkla görebilmeniz içindir. Aşağıda kamera parametreleri hakkında bulabileceğiniz tüm bilgiler yer almakta.

İlk üç parametre, kameranın sahne içindeki koordinatlarını tam olarak ayarlamanızı sağlayan CAMERA POSITION X, CAMERA POSITION Y ve CAMERA POSITION Z'dir. Bu üç parametre yardımıyla kamerayı, sahne içinde üç eksen yardımıyla istediğiniz yere yerleştirmeniz mümkün. Fakat bu işi daha kolay olarak obje editörü aracılığıyla yapabilirsiniz. Bunun için kamerayı iki defa ard arda kliklemeniz yeterli. Kameranın rengi yeşil olacaktır. Bundan sonra mouse işaretçisi yardımıyla sahne üzerinde klik edeceğiniz nokta, kameranın yeni koordinatı olacaktır .

Kameranın yerini değiştirdiğinizde (objeye göre yakınlaştırıp uzaklaştırdığınızda), kameranın mercek ayarlamasını da yapmayı unutmayın. Bunun için de kolay bir yöntem var. kamerayı istediğiniz bir objeye track ederek mercek ayarlamasının da otomatik olarak yapılmasını sağlayabilirsiniz. Fakat değişik bir şeyler yapmak istediğinizde, mercek ayarını manual olarak yapmanızı öneririm.

CAMERA ANGLE parametreleri, kameranın sahneye bakış açısını ayarlamanızı sağlar. Bu değerleri kullanarak yerinde dönen bir kamerayı simüle etmeniz mümkün.

FOCAL LENGTH yardımıyla, fotoğraf makinalarında bulunan mercek ayarlamasını TurboSilver'da da yapmanız mümkün. Bu değer ne kadar düşük olursa, kameranın bakış açısı o kadar geniş olacaktır. Buna göre tabii ki daha yüksek bir değer, bakış açısının daralmasına sebep olacak. Normal ayarlama, gerçek hayatta 35 mm'lik mercekle donatılmış bir fotoğraf makinasından elde edilecek görüntüyü sağlar. İnsanın bakış açısı daha geniştir. Bunu 28 mm'lik bir mercekle simüle edebilirsiniz. Fakat bir kompozisyon kurduğunuzda, geniş açı kullanmanız o kadar etkili olmayacaktır. Bu durumda sadece objelere bakmak isteyebilirsiniz. Bunun için de dar açılı bir mercek işinizi görecek. Dar açılı bir görüntü sağlamak için de değeri azaltmanız gerekmekte. FADE İN ve FADE OUT parametrelerini. FUZZY efektiyle birlikte kullandığınız zaman, bir fluluk elde edersiniz. Bunu, çok uzak objeleri yakın objelerden ayırmak için kullanmanızı öneririm. Normalde bu iki değer 100 ve 1000'dir. Bu y ekseninde 100 birimden sonra hafiften bir fluluk (=sis efekti) başhyacağını ve bu fluluğun 1000. birime kadar giderek artacağını belirtir. Bundan sonra da zaten objeler görünmez. Nedeni de. perspektif kurallarına göre objenin uzaklaştıkça görsel olarak küçülmesidir. Fakat bu efekti kullanabilmek için FUZZY gadget'ının seçilmiş ve global settings penceresinde Fade ile sis renginin ayarlanmış olam-sı gerekli.

Pencerenin sağ tarafında bulunan 5 gadget, mercek ayarlamalarını yapmak içindir. İlk olan MANUAL seçildiğinde, mercek değeri olarak focal length ile ayarladığınız değer kullanılır. WIDE ANGLE, geniş açılı bir görünüm sağlamak içindir ve normal fotoğraf makinalarındaki 35 mm'lik merceği temsil etmektedir. 50 mm'lik mercekle elde edilen görüntüyü sağlamak için NORMAL gadget'ını seçemeniz gerekmekte. TELEPHOTO ise 135 mm'lik bir merceği simüle eder. Tabii bu üç seçeneği kullanabilmeniz için, objeye track etmiş olmanız gerekmekte.

CUSTOM gadget'ı ve hemen altındaki ssayısal gadget yardımıyla objeye zoom in/zoom out yapabilirsiniz. Bu değer, diğer tüm mercek değerlerinden ayrı olarak değerlendirilir. Normal video kameralarında bu seçenek, makro çekim anlamına gelmekte. Bu değer ne kadar yüksek olursa, kameranın objektifi objeye o kadar yakın olur. Normal olarak da 255 değeri kamera objektifinin objeye değmesini temsil etmekte.

SHARP, kameranın görebildiği sahne bölümünde tüm objelerin ve ufuk çizgisinin net olarak görülmesini sağlar. FUZZY ise tüm objelerin derinlikleriyle orantılı olarak flulaşmalarını sağlar. Ayrıca fuzzy yardımıyla sis efekti de yaratmak mümkün. Bunun için global settings penceresinde Fade değerini ayarlamış olmanız gerekmekfe. Doğal bir sis görüntüsü elde etmek için, fade rengi olarak griyi seçin (red: 150, green: 150, blue: 150).

Evet arkadaşlar, bu aylık da yerimiz ne yazık ki doldu. Gelecek sayıda Special menusunu bitiririz. Daha sonra da ilk resimlerimizi yaratmaya başlayabiliriz. Hepinize bol TurboSilver'lı günler dilerim.

MASTERSEKA v1.75

Cem GENCER

Çıktı, çıkacak derken sonunda Seka Assambler derleyicisinin en son ve gelişmiş versiyonu olan 1.75'de çıktı. Artık Assembler'cıların değmeyin keyfine... Ben de bundan sonra bu compiler'ı kullanacağım. Programcılara her türlü kolaylık sağlayan bu yeni versiyonda, eskilere göre eklenen bir sürü şey var. Bunlar gadget ve requester'lar kullanan dosya okuma / yazma / silme pencereleri. Aşağıda bütün bu fonksiyonları teker teker tanıtacağım. Fakat ilk önce belirtmem gerekir; şimdiye kadar MasterSeka geliştirme tekelini elinde tutan programcı Buddha, bundan herhalde sıkılmış ki, işi Subway grubundan arkadaşı George H'ye devretmiş.

MasterSeka'ya eklenen bir sürü fonksiyonun en ilgi çekicilerinden biri, kendine **ait bir *start-up script*** dosyası olması. Bu sayede MasterSeka yüklenirken belli parametre ayarlamaları otomatik olarak yapılır. Bu script dosyası ya disketin <s>, ya <devs> ya da ana directory'sinde olmalıdır. İsmi, **'MASTERSEKA.STARTUP'.** Bu dosya herhangi bir text editörle hazırlanabilir. Burada kullanacağınız komutları aşağıda açıkladım. Unutmayın, yarattığınız dosyada her komut ayrı bir satırda olmalıdır. Bu script komutların her birini Seka'yı CLI'dan çağırdığınızda da kullanabilirsiniz. Bunun için CLI'da Seka'nın disketteki ismini yazdıktan sonra aralarına birer boşluk vererek komutları parametreleriyle kullanmanız yeterli olacak.

-a <adres>: Seka'nın çalışma alanının belirtilen hafıza adresinden sonrasına yerleştirilmesi sağlanır. Bu sayede kritik adresler olan $10000-$30000 arası adreslerde çalışan bir program hazırlıyorsanız, Seka'yı başka bir adrese atarak bu bölgeleri de kullanabilirsiniz.

-b <flag>: Bu komut, scroll çubuğunun yerini belirlemek için kullanılır. Bu çubuk sayesinde Seka'nın editöründe istediğiniz yere kolaylıkla gelebilirsiniz. Bunun için de sadece çubuğu klikleyip istediğiniz yönde (aşağı ya da yukarı doğru) kaydıracaksınız. Editör içinde gözüken source alanı da otomatik olarak scroll çubuğuna göre kayacaktır. Komutta flag yerine girilen parametre 0 olursa, scroll çubuğunun kullanılmayacağını tanımlar. Scroll çubuğunu editörün sağ tarafında isteyenler 1, sol tarafında isteyenler ise 2 değerini kullanmalıdırlar.

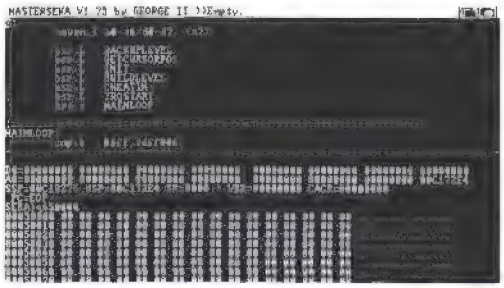
-c <boyut>: Chip memory'de ($0-S7ffff) çalışma alanının boyutunu belirlemeye yarar. Çalışma alanı KByte cinsinden girilmeli.

-e <satır>: Editörün satır sayısını belirlemeye yarar.

-h <boyut>: History fonksiyonun kaç aşama geriye kadar gidebileceğini belirler. History fonksiyonu sayesinde <yukan ok> ve <aşağı ok> tuşlarını kullanarak istediğiniz adım önceki komutun tekrar Seka'nın komut gönderim satırında girebilirsiniz.

-/ ***<flag>:*** Bu komut **yardımıyla,** editördeki satır numaralarını açıp kapayabilirsiniz. 0 değeri satır numaralarını silecek, 1 değeri ise tekrar yazacaktır.

-r ***<tip>:*** Bu komut, hangi requester tipini tercih ettiğinizi tanımlamak içindir. Seka, iki tip requester library'sini de kullanabiliyor. Bunlar ünlü **REQ.LIBRARY** ve **ARP.LIBRARY'dir.** İlki, disket kullananlar için daha yararlı; zira son okunan directory'i aklında tutar. Bu sayede her



yükleyişte directory'i okumak için beklemeyezsiniz. Fakat bunun dezavantajları da var. Req.library hafızadan yaklaşık 50 KByte kendisine ayırmakta. **ARP.LIBRARY** ise harddisk kullananlar için düşünülmüş. Hafızada çok az yer kaplamakla beraber, diğer library kadar lüksleri mevcut değil. Artık tercih sizin. Yükleme, kaydetme ve silme gibi fonksiyonlarda karşınıza çıkacak olan pencereyi dileğinizce belirleyebilirsiniz. 0 değeri, hiç library kullanılmayacağını belirler. 1,ARP'ın; 2 ise REQ library'sinin kullanılacağını tanımlar. Bu arada, bu iki library'den birini kullanıyorsanız, libs directory'sine gerekli library dosyasını da koymayı unutmayın. Her iki library dosyası da utility disketlerinde kolaylıkla bulabilirsiniz.

-s <bitplanes>: MasterSeka ekranının window'da mı yoksa screen'de mi olacağını belirler. 0 değeri window açılmasını sağlar. 1 değeri, tek bitplane'lik (2 renk) screen, 2 ise 2 bitplane'lik (4 renk) screen kullanılmasını sağlar.

-w <x> <y> <en> <boy>: Window kullanımında pencere boyut ve koordinatlarını belirler. <x> ve <y> değerleri pencerenin sol üst köşesinin ekran üzerinde hangi koordinatlarda gözükeceğini belirler. <en> ve <> değerleri ise pencerenin boyutunu belirler. Normal PAL/NTSC boyutlarım kullanmak istiyorsanız, her parametreyi 0 konumuna getirin.

-w+ <x> <y> <en> <boy>: Deminkinin aynısı, yalnız verilen değerler yardımıyla screen boyutları tanımlanmış olur.

-x: MasterSeka, workbench ortamı üzerinden çağrıldığında (ikon kullanarak) Workbench'in kapatılmasını ve bu sayede 44 KByte tasarruf edilmesini sağlar.

Ehh. start-up dosyasının komutları bu kadar. Gelelim MasterSeka v 1.75'in diğer fonksiyonlarına. Sıradaki komutlar Seka'yla çalışmada direkt olarak girebileceğiniz komutlardır.

= : Global bilgilerin gösterilmesini sağlar. Bunlar sırasıyla çalışma alanı **(Work),** source'un bulunduğu bölge **(Src),** cut/ copy'de kullanılan buffer'ın yeri **(Paste),** programın relatif kısmının yeri **(RelCC)** ve programın kendisinin bulunduğu bölgedir **(Code).** Her birinin yanında o bölgenin başlangıç ve bitiş adresi yazar. Her satırın en sonunda da bölgenin byte olarak uzunluğu görülebilir. *<h>* komutu da aynı işlevi görmektedir.

=s: Sembol tablosunun görüntülenmesini sağlar. Bu, bir source compile edildikten sonra özellikle hata aramalarda bir hayli işe yarar. Bu tabloda label'ın adı ve hemen yanında adresi verilir. Tablo beş kolondur. Şayet programınızın başında ***org*** ve ***load*** komutlarını kullanmamışsanız, bütün label adresleri relatif değerler olarak görülürler. Bu, gerçek label adresini bulmak için tablodaki değere programın başlangıç adresini eklemek gerektiği anlamına gelmekte. Böyle bir durumda zaten sembol tablosunda adres yerine yazan değerlerin hemen sağında bir <+> işareti de bulunur. Programınızı adrese bağımlı olarak (org/load kullanarak) yapmışsanız, tabloda göreceğiniz tüm değerler gerçel adreslerdir.

> [isim]: Bu komut yardımıyla MasterSeka çıktılarını bir dosyaya ASCII karakter olarak gönderebilirsiniz. Bu sayede sembol tablosunu, hafıza dökümünü daha rahat olarak incelemeniz mümkün. Yalnız dosyayı kapamak için tekrar bir [>] işareti vermeyi unutmayın. Bu dosyaya neler mi kaydedilebilir? Tüm çıktısı olan komutların çıktıları direkt olarak dosyaya da kopyalanacağından q, d, n, =, =s, h, **a** gibi tüm komutlar kullanıldığında ekrana basılan karakterler dosyaya gönderilir.

? [işlem]: Herhangi bir matematiksel işlem yapmak ve bunun sonucunu görmek için kullanılır. Bu işlemler +, -, *, 7, ^ (üs alma), & (matematiksel AND) ve ! (matematiksel ÖR)'dur. Ayrıca bu komutla hehangi bir sayının dec, hex, ASCII ve binary karşılıklarını da görmek mümkün; zira sonuçlar her zaman her dört sistemde de gösterilmekte. Dec sayıların başında #, hex sayıların başında $ ve binary sayıların başında % görülür. Değer girerken dec'in başındaki # işaretini boşverebilirsiniz. İşa-

retsiz sayılar dec sayı sisteminde algılanılır.
@ [komut]: Herhangi bir CLI komutu'nu .gerçekleştirmeyi sağlar, Bunun için komutun ve RUN komutunun disketin c-; directory'sinde olması şart.
a [adres]: Adres verildiğinde direkt hafızaya komut yazmayı sağlar. Adres verilmediğinde hafızadaki source'u compile. ederek çalışmaya hazır hare getirir. Bu komutun ikinci şekliyle kullanılışında size ' Options:' sorusunu soracaktır. Burada kullanabileceğiniz tercihleri daha aşağıda detaylı olarâk açıkladım.
b: Source'un en son satırına gitmenizi sağlar

b[adres]:Verdiğiniz bir adres için bootblockhecksum (kontrol Toplamını) hesaplar ve size yenisiyle eskisini bildirir. Bunu, sadece bootblocklu diskete yazmadan önce kullanmalısınız.
c:İki hafıza alanını birbiriyle karşılaştırarak aralarındaki farklılıkları gösterir. Sizden istenen değerler şöyle 'Beg' ve 'End' ilk bölgenin başlangıç ve bitiş adreslerini belirler. 'Dest' ise ikinci bölgenin başlangıç adresini belirler.
cl: Hafızadaki source'u silmenizi sağlar. (ks komutu ile aynı)

cls: Ekranı silmeyi sağlar.
cs: Source içinde sînüs. Tablosu hazırlamanızı sağlar. İstenen değerler' Şöyle 'Beg' ve 'End' tablo içindeki başlangıç ve bitiş açılarıdır. 'Amount' ile tablodaki data adedi, 'Amplitude' ile de sinüs eğrisinin yüksekliği belirlenir. 'YOffset' her bir dataya ekstradan eklenecek değerdir. En son olarak da 'Size' sorusuna cevap vermelisiniz. Bu, tablodaki her bir datanın hangi uzunlukta (byte, word ya da longword) olacağını belirler ve buraya b, w ya da 1 girebilirsiniz. Yalnız belirtmemde fayda var; bu fonksiyonu kullanabilmek için disketin libs directory'sinde mathtrans.library dosyasının bulunması gerekmekte. Bunu WorkBench disketinden çalışma disketinize kopyalayabilirsiniz.
d [adres]: Belli bir adresten sonrasını disassemble yapar (hafızayı komut komut inceler). Bu listelemede her satırda adres, buradaki değer ve bunun komut olarak karşılığı bulunur. En son olarak da gerekli yerlere ufak tefek açıklamalar eklenir.
e [satır]: İstediğiniz satırı editöre girmeden değiştirmenizi sağlar.
f: Hafızada bir bölge içinde belirleyeceğiniz bir datayı ya da data dizisini arar. 'Beg' ve 'End', bölgenin başını ve sonunu gösterir. 'Data' ise bu bölgede aramak istediğiniz datayı/data dizisini tanımlamak için kullanılır. ASCII bir data/data dizisi aramak istiyorsanız, bunu <'> işaretleri içinde girebilirsiniz. Eğer komutun sonuna duruma göre <.b>, <.w> ya da <.1> takısını eklerseniz, arama işlemi verdiğiniz uzunluğa göre yapılır.
fc: Hafızada bir komut aramanızı sağlar. Bu da f komutu gibi çalışır. Aralarındaki tek fark, Data yerine çıkan 'Command' sorusudur. Buraya aramak istediğiniz komutu parametreleriyle beraber yazmalısınız.
fi:Hafızanın istediğiniz bir bölgesini sizin belirleyeceğiniz değerle doldurur.
ğ[adres]: İstediğiniz adrese gider ve "oradaki programı çalıştırır. Programı compile ettiğinizde, buraya label da yazabilirsiniz. Komutu girdikten sonra 'Breakpi' sorusuyla sizden durma noktalan sorulacak. Program çalıştırılıp bu noktalara vardığında otomatik olarak duracaktır. Birden fazla duruş' noktası .belirlenebilir. Bu sdurumda program bunlardan herhangi birine rastladığında duracaktır. Bu yöntemi kullanarak *programınızın akışı* sırasında registerleri adım adım kontrol edebirirsiniz.
h: Global paramaetreleri gösterir. (bkz. '=' komutu.
l: [satır] numarası verilen satırdan hemen sonrasına bir satır eklemenizi sağlar.
J[adres]: Hafızada istenen bir adrese gitmeye ve oradaki komutları işlemeye yaramakta. Adres verilmemişse ve hemen önce compile işlemi yapılmışsa, adres olarak programın başlangıç adresini alır.
ka: INCBIN ve EXTERN ile yüklenmiş olan dosyaları hafızadan siler. Ve hafıza tablosunu (memory-list) temizler.
Kf [isim]: Verilen isimdeki dosyayı siler.
ki: Hafızadaki link bölgesi içeriğini siler.
kp: Cut ve copyde kullanılan tampon bölge içeriğim siler. . .
ks: Hafızadaki source'u siler.
l [dizi] : Source içinde istediğimiz bir ASCII karakter dizinini aramamızı sağlar.
m [adres]: Verilen adresten itibaren hafıza içeriğini değiştirmemizi sağlar. RETURN sayesinde bir değer içeriği aynen kalır. ESC ise işlemden.çıkmayı sağlar.
n [adres]: .Hafızada istenen adres içeriğinden itibaren bir bölgenin ASCII olarak görüntülenmesini sağlar.
o: ks komutunu kullanarak sildiğimiz source'u geri getirir. Bunun için source silinir silinmez hiçbir program yazmadan bu komut kullanılmalı.
p [satır]: Source içinde son 'kaldığınız yerden itibaren belirtilen sayıda satırı ekranda görüntüler.

q [adres]: Hafızanın içeriğini hexdump olarak gösterir. Burada her satırda başlangıçta adres, ardından 16 adet hex byte ve en sonda da o satırdaki byte'ların ASCII karşılıkları gözükür. Eğer q komutundan hemen sonra sadece <RETURN> tuşuna basarsanız, hexdump işlemi kalınan adresten itibaren devam ettirilecektir.
r [isim]: Disketten bir source dosyası yüklemenizi sağlar. Eğer isim verilmezse duruma göre ya bir requester penceresi çıkar ve dosya ismini ister, ya da sizden 'FILENAME' sorusuyla dosya ismini elle
• girmeniz istenir.
ri *[isim]:* Disketten binary dosya yüklemek için kullanılır. Dosya ismini belirle-'dakten sonra sizden dosyanın hafızada yerleşeceği /bölgenin başlangıç (beg) ve bitiş (end) adresleri sorulur. Eğer source "u compile etmişseniz, buraya label da girmeniz mümkün.
rl [isim]: Disketten link file yüklemek için kullanılır. Bu tür dosyalar hakkında Daha ayrıntılı bilgiyi Assambler kursumuzun ileriki bölümlerinde göreceğiz.
*ro[isim]:*Disketten çalışan bir programı yada CLI komutunu segment olarak yükler.
*Rs[drive]:*Disketten istenen miktarda sektörü okuyup hafızaya kopyalamaya yarar. 'Beg' sektörün hafızada yerleşeceği adresi ' sector' başlangıç sektörünü ve 'amount' ise sektör adedini belirlemek için kullanılır. Okuma işlemi başarılı olmuşsa , okunan byte adedi ve bunların başlangıç adresi size bildirilecektir. Dilerseniz drive numarasını girmeyebilirsiniz. Bu durumda sektörler aktif olan drive'dan okunur.
rt[drive]: Disketten track okuyup hafızaya atmaya yarar. Tüm parametreleri sektör okumayla aynıdır.
*s:*Register listesini gösterir.
*t[satır]:*Satır belirtilmezse source'un başına, belirtilirse de belirtilen satıra gidilir.
*u [adres]:*Daha önce yüklediğiniz bir şegment'i hafızadan atmayı sağlar. Eğer son yüklenen .segment'in adresini unutmuşsanız, sadece komutu girmeniz yeterli. Bu durumda MasterSeka size son yüklenen segment'in adresini göstererek onu silmek isteyip istemediğinizi sorar.
v *[dir]:* Parametre kullanılmazsa son okunan directory'i okur. Eğer daha önceden de directory okunmamışsa, drive 0'ın içinde bulunan disketin directory'si okunur. Directory ismini boşluk koymadan komuttan hemen sonra yazarsanız, disketin o directory'si aktif directory olur ve bunun içeriği de ekrana basılır. Fakat directory isminden önce boşluk girerseniz directory okunmaz, sadece o directory aktif directory olur.
w [isim]: O an hafızadaki source'u diskete verdiğiniz isim altında kaydeder. İsim verilmezse sizden ya isim girmeniz ya da bir requester window çıkartılarak ismi belirlemeniz istenir.
wb[flag]: MasterSeka WorkBench üzerinden çağrılmışsa, hafızadan tasarruf etmek için WorkBench'i kapamak isteyebilirsiniz. Bunun için <flag> yerine 0 girmelisiniz. Tekrar WorkBench'i açmak için

<flag> yerine 1 değeri yazmanız yeterli olur.

wi [isim]: Hafızanın bir kısmını dişkete binary dosya olarak kaydetmenizi sağlar İsim verildikten sonra, sizden hafıza Bölgesinin başını ve sonunu belirlemeniz istenecektir.

wl [isim]: Link edilebilir dosyayı diskete kaydeder. MasterSekanın bu versiyonunda link edilebilir dosyalar tam desteklenmediği için bu fonksiyon çalışmaz.

wo [isim]: Compile edilmiş assambler programını diskete object file olarak kaydeder. Yalnız dikkat edin bu şekilde kaydedilen programda resim ve ses dataları kaydedilmeyeceğinden programda aksamalar çıkabilir.

*ws [drive]:*Hafızanın belli bir kısmını diskete atar. 'beg' hafızadaki dataların başlangıç adresi, 'Sector' diskette dataların kaydedilmeye başlanacağı. ilk sektör 'amount' ise kaydedilecek sektör adedini belirlemek için kulllannılır.

*wt[drive]:*Hafızanın belli bir kısmını diskete track olarak kaydeder. Aynı sektörlerde olduğu gibi aynî parametrelerle çalışır.

y: Source'unuz assemble edildikten sonra dataların tek-bir komutla hafızaya direkt olarak okunmasını sağlar. Bunun için source'unuzda '>EXTERN' komutunun kullanılması lazım.

z[satır]: Kursorun editörde son kaldığı yerden itibaren belirlediğiniz satır sayısı kadar satır silinir.

MasterSeka'nın direkt komutları bu kadar. Gelelim, a komutuyla compile ederken kullanabileceğiniz opsiyonlara. Bunları kısaca tanıtacağız. Aşağıda bulunan opsiyonlardan bazıları, global olarak da çalışmaktadırlar. Bunlar parantez içinde bir * harfiyle belirtilmiştir. Bu tür global opsiyonlar, compile işlemi sırasında direkt tanınırlar ('Options: ' satırında belirtmeniz gerekmez). Bunun için source'unuzun gerekli yerlerinde (genelde başta) OPT komutunu yazıp dilediğiniz opsiyonu yazmanız ve sonuna bir de + işareti koymanız yeter (Örnek: OPT A+, OPT E+). Belirlediğiniz opsiyonu tekrar kapamak için + işareti yerine - işareti koymamız gerekmekte. Bu şekilde sourceu'nuzun belli yerlerinde belli şekillerde assemle ederek daha rahat bir programlama biçimi geliştirebilirsiniz. Aşağıda a komutunda kullanabileceğiniz tüm opsiyonlar görülebilir.

A (*): Direkt hafıza adreslemede (örnek: move.l #50,label) hata mesajı verir.

E: Compile etme işleminde yapılanlar yazıcıya gönderilir.

H: Compile ederken listeleme modu seçilmişse bunun her sayfasının sonunda bir tuşa basmanız beklenir.

L (*): Link edilebilir dosya yaratmak için kullanılır.

O (*): Gerekli komutların daha hızlı bir çalışma için kısaltılmasını sağlar.

P: E opsiyonunun aynısı.

R: Reloc tipi programlamada (pc indeksli adreslemede kullanılmayan) hata mesajı verir

Y(*):>EKSTERN'leri otomatik yükler. Şimdi gelelim editörde kullanabileceğimiz kısaltma tuşlarına. Bunlardan bazıları sadece editör dışında kullanılabilir. Bu tip kısaltmalar yanlarında bir (*) işaretiyle belirtilmiştir.

<sağ Amiga >+<a> : Search işlemini geriye doğru yap ve bir önceki eş diziyi bul.

<sağ Amiga>+<A>: Editörden çıkmadan direkt compile etme. Burada opsiyon kullanılmaz.

<sağ Amiga>+<b>: Source'un belli bir bölümünü markala.

<sağ Amiga>+<c>: Markalanan bölümü Pastebuffer'ına kopyala

<sağ Amiga>+<G>: Global replace Bul ve değiştir işlemi tüm source içindeki eşlenikler üzerinde geçerli olur

*<sağ Amiga>+<i>:*Paste buffer'daki bloku cursor'dan itibaren source'a ekle.

<sağ Amiga >+<k>; Kursorun üzerinde bulunduğu satın paste buffer'a atarak

source'dan siler.

<sağ Amiga>+<L>: Satır numaralandırmasını açar/kapar.

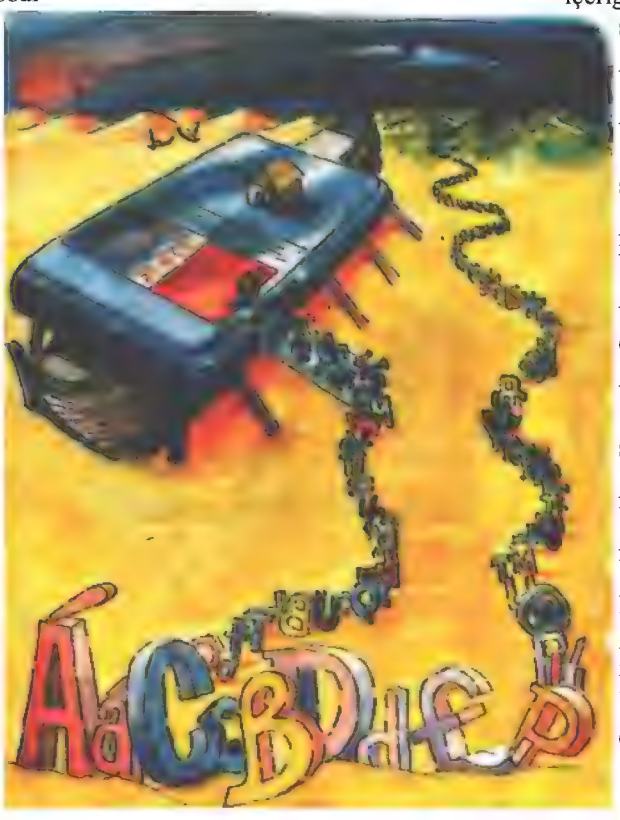
<sağ Amiga>+<o>: (*) Hafızadaki source'u siler ve yeni source yükler

<sağ Amiga>+<q>(*): Master Seka 'dan çıkmanızı sağlar.

<sağ Amiga> + <q>: Editörden Çıkma nızı sağlar.

<sağ Amiga> + <Q>: Programınızı compile edip çalıştırır.

<sağ Amiga>+<r>: Bir sonraki eşleniği bulup değiştirir (replace).



<sağ Amiga> + <R>: Gireceğiniz dizinin aranmasını ve değiştirilmesini sağlar.

<sağ Amiga> + <s>: Bir sonraki eşleniği bulur.

<sağ Amiga>+<S>: Gireceğiniz diziyi bulur.

<sağ Amiga> + <t>: Source'un ilk satırına gitmenizi sağlar.

<sağ Amiga>+<T>: Source'un sonuna gitmenizi sağlar.

<sağ Amiga><x>: Markalanan bloku Paste buffer'e atarak source'dan siler.

<sağ Amiga>+<y>: Satır üzerindeki kursorden satır sonuna kadar olan kısmı paste buffera atarak source tan siler.

<sağ Amiga>+<;> Markalanan blokda açıklama yapmanızı sağlar.

<sağ Amiga>+<.> Markalanan bloktaki açıklamaları siler.

<CTRL>+<A> Editör ekranını bir ekran boyu kaydırır.

*< CTRL >+<B>*Blok markalama

*< CTRL >+<C>*Bloku kesip paste buffera atma (cut)

*< CTRL >+<D>*Kursordan itibaren satır sonuna kadar olan karakterleri siler.

< CTRL >+<E>: Kursoru satır sonuna getirir.

< CTRL >+<F>: Paste bufferdaki bloku source a kursordan itibaren ekler.

< CTRL >+<I>: ASCII yazı aranmasını sağlar.

*< CTRL >+<K>:*Kursorün üzerinde bulunduğu satırı siler.

< CTRL >+<L> : markalanan bloktaki harfleri küçük harflere çevirir.

*< CTRL >+<O>:*Kursorun bulunduğu yere boş bir satır ekler.

< CTRL >+<P>: Paste bufferin içeriğini kursorun bulunduğu yerden sonrasına ekler.

<CTRL> + <Q>: Kursoru satır başına getirir.

<CTRL>+<R>: Markalanan bloğu kafa-üstü çevirir.

<CTRL> + <S>: Editörde 100 satır yukarı gitmenizi sağlar.

<CTRL> + <T>: Source'un başına gitmenizi sağlar. Eğer source'un başındaysanız sonuna gidersiniz.

<CTRL> + <U>: Markalanan bloktaki tüm harfleri büyük harfe çevirir.

<CTRL> + <W>: Markalanan bloğu diskete kaydeder.

<CTRL>+<X>: Editörde 100 satır aşağı gitmenizi sağlar.

<CTRL>+<Y>: Editörde bir ekran boyu aşağı gitmenizi sağlar.

<CTRL> + <Y>: Editörde bir ekran boyu aşağı gitmenizi sağlar.

<CTRL>+<]>: ESC ile aynı işlemi yapar; editörden çıkışı sağlar.

<ALT>+<KURSOR SAGA>: Benzeşen ilk label'a gitmenizi sağlar.

<ALT>+<KURSOR SOLA>: Bir önceki label'a gitmenizi sağlar.

<SHIFT> + <KURSOR SAĞA>: Bulunduğunuz satırın en sonuna gitmenizi sağlar. Bu, editör dışında da kullanılabilir.

<SHIFT> + <KURSOR SOLA>: Bulunduğunuz satırın en başına gitmenizi sağlar. Bu, editör dışında da kullanılabilir.

<SHIFT> + <KURSOR YUKARI>: Editörde bir ekran yukarı gitmenizi sağlar.

<SHIFT> + <KURSOR AŞAĞI>: Editörde bir ekran aşağı gitmenizi sağlar.

Tuş kısaltmalarını da verdikten sonra, kalanlar arasında ilk gözüme çarpanlar ekstra komutlar. Bunlar, source'u yazarken kullanılıyor ve çoğu diğer assembler derleyicileriyle uyumlu bir çalışma sağlamak için eklenmiş.

ALIGN <boşluk>(,<ofset>): Program sayacına boşluk ve 'ofsetin toplamını ekler. Bu sayede ileriye doğru ufak bir atlama yapılır.

BLK.B/W/L <botut>(,<data>): <boyut> ile belirtilen boyutta (byte/word/longworde) göre blok ayırtmak <data> ile doldurur. Örneğin –blk.l 5.0 komutu 20 byte (=5 long-word)'lık bir bölge ayırtarak bunu 0 değeriyle doldurur.

CODE: Programın kod kısmının başladığını belirtir.

CNOP <boşluk>(,<ofset>):Align ile aynı işlemi yapar.

DC.B/W/L: Data tanımlamalarında kullanılır.

DS.B/W/L <boyut>(,<data>) Blk ile aynı işlemi yapar.

ENDIF: Şartlanmadan çıkışı sağlar.

ENDM: Makro tanımlamasını bitirir.

EQU: Sembol tanımlamayı sağlar. Bunlar değişken olmayan değerlerdir. Programınızın daha anlaşılır olmasını sağlar. Bu komutu bir label'dan sonra kullanmalınız.

ELSE: Şartlı assembler komutları.

EVEN: Program sayacını çift numaralı bir adrese getirir. Bunu tek bir byte'lık değişken kullandığınızda kullanmalısınız.

END: Source'un sonunu belirler. Kullanılmasa da olur.

FAİL: Compile etme işlemini yarıda keser. Şartlı makro kullanımında çok işe yarar.

GLOBL: Link işleminde kullanılan global sembolleri tanımlamak için kullanılır.

IF<koşul>: Şartlı assemble için kullanılır:

İLLEGAL: Program çalışırken bu satıra gelindiğinde durulmasını sağlar. MasterSeka ekranına dönmek için, <sol Amiga>+<M> tuş kombinasyonunu kullanmanız gerekmekte. Bu komut aslında program içinde duruş noktası (breakpoint) koymanızı sağlar. Hex kodu $4afc'dir. Bu komutu kullanarak programınızın belli yerlerinde register içeriklerini öğrenebilirsiniz.

INCBIN <isim> (,<adres>): Compile edildikten sonra gerekli dataların obje dosyasına yüklenmesini sağlar. Hafızada yer olarak direkt source'ta bulundukları yer gösterilir. Adres verilirse datalar o adresten itibaren yerleştirilir. Bu komut, >EXTERN komutundan daha kullanışlıdır; zira yükleme işlemi direkt compile sırasında otomatik olarak yapılır.

INCDIR <dir>: INCBIN ve INCLUDE komutları için directory belirlenir.

INCLUDE <isim>: Compile sırasında disketten başka bir source'u da kendi source'unuza eklemek için kullanılır. Fakat eklenen bu source. sadece derlenmiş olan object file'da gözükür. İsterseniz bu şekilde değişik alt rutinleri diskete kaydedip kullanın, isterseniz diğer assembler derleyicilerinde olduğu gibi sembol ve structure'ları bu dosyalarda tanımlayarak source'unuzun daha düzenli gözükmesini sağlayın.

LIST: Compile ederken listelemeyi açar.

LOAD<adres>: Compile ederken programınızın adresten sonra yerleştirilmesini sağlar.bu şekilde program adrese bağımlı çalışacağından relatif olmaz. (reloc tipi programlama)

MACRO: makro rutin tanımlamasını başlatır. Bu komutu bir label'dan sonra kullanmalısınız.

NARG: Bu makro tanımlamalarında kullanılmak üzere rezerve edilmiş bir semboldür. Bu sayede makroya aktarılan data adedini algılayabilir ve buna göre davranabilirsiniz.

```
LABEL MACRO
IF NARG=1
Move.l #1.d0
ELSE
FAİL
ENDM
```

Bu örnekte makroya aktarılan data sayısı kontrol edilmekte eğer data sayısı 1'den farklıysa compile etme işlemi kesilir.

NLİST: Compile sırasında listelemeyi kapar.

NOLİST: NLİST komutu ile aynı işlemi yapar.

ODD: Program sayacını (PC) tek adrese getirir.

OPT <opsiyon><+/->: Compile sırasında kullanılacak opsiyorları belirlemek için kullanılır. Her satırda ayrı bir opsiyon kullanılmalıdır. <+> ile o opsiyonu açar. <-> ile de aynı opsiyonu kapayabilirsiniz.

ORG <adres>: Programınızın verilen adresten başka adreste çalışmamasını (absolute code) sağlar.

PAGE: Compile ederken listelemede her sayfa sonunda bir tuşa basmanızı bekler.

PLEN <satır>: Compile ederken sayfa yüksekliğini ayarlamanızı sağlar

PVID <kolon>:Compile ederken sayfa yüksekliğini ayarlamanızı sağlar.

PINIT<parametre>: Sayfa ayarlamalarını yapmanızı sağlar.

SECTION <isim>,<tip> Programınızın belli kısımlarını farklı hunklara böler. Tip olarak *code* '(assemler kod) *code c* (chip memor) "e yerleştirilecek assembler kod), *bss* (programın çalışması sırasında değeri belli olan datalar) *ve 'bss_c* (chip memory'e yerleşecek olan belirsiz datalar) kullanılabilir.

Bunların dışında MasterSeka 68010/68020 komutlarından birçoğunu da desteklemekte. Bu komutları 68010/68020 olmayan bir bilgisayarda kullanmaya kalkışırsanız, MasterSeka sizi uyaracaktır. Eğer 68010/68020'niz varsa ve bu komutlardan birini kullanırsanız, komutun olduğu satıra açıklama koymayın.

Şimdi gelelim MasterSeka hakkında bazı kullanım notlarına. Bunlar genel çalışma sırasında işinizi kolaylaştırır.

⇨Compile ederken O opsiyonunu kullanıyorsanız ve bazı dallanma komutlarının değiştirilmesini istiyorsanız, takısını küçük harfle yazın, bra, bra.S, bra.L komutları daha uygun bir bra komutuyla değiştirilir. Fakat .s/.l takısını küçük harfle yazarsanız bunlara dokunulmaz.

⇨f komutu, daha uzun data tiplerini de aramayı sağlamakta. Data satırına virgüllerle ayrılmış bir sürü byte yazacağınıza bunların arasına hiçbir işaret koymadan da yazabilirsiniz.

⇨<SHIFT>+<Fn> ile kursorun bulunduğu yeri işaretleyerek daha sonra buraya sadece <Fn> tuşuna basarak buraya direkt gelebilirsiniz.

⇨Bulunduğunuz direetory ve drive pencerenin üst çubuğunda görülebilir.

⇨ MOVEQ komutuna yeni iki mod daha eklenmiş. Bunlardan ilki MOVEQ.L #x, Dn. Bu komut sayesinde -128 ile 128 arası bir değer, quick modda yazılmakta (moveq komutu daha önce sadece 0 ile 7 arasında çalışmaktaydı). Aynı komutun bir değişik kullanımıda .L takısını atmak -256 ile 256 arasında bir rakamı quick modda yazmak içinse, şu komutu kullanabi-lirsiniz: MOVEQ.B #y,Dn. Bu tür bir komut normalde 68000'de bulunmamakta!!!

⇨Editörde <HELP> tuşuna ardarda basarak pencerenin üst çubuğunda bazı yardımcı bilgiler görebilirsiniz. Bunlar <sağ Amîga> ile birlikte kullanılabilecek tuşlardır. <CTRL>+<HELP> ile de <CTRL> tuşuna basarken kullanabileceğimiz komutları görebilirsiniz.

⇨MasterSeka'yı CLI'dan çağırıyorsanız burada start up komutlarını kullanabileceğiniz gibi sadece sayı girerek çalışma alan boyutunu belirlemeniz mümkün. Aynı şekilde sadece isim girerek source'un otomatik olarak yüklenmesini de sağlayabilirsiniz. Tabii bütün bu komutları ard arda aralarında birer boşluk bırakarak kombine kullanmanız da mümkün.

⇨Değişken label yada sembol tanımlarken artık <:> işaretlerini kullanmamıza gerek yok.

⇨Makro tanımlamalarında eksik olan ENDM komutu varsa, uyarı ile karşılaşırsınız.

⇨Makro tanımlamalarında ana programdan gelen bilgileri tanımlamak için hem o, hem de <?> işaretlerini kullanabilirsiniz:

```
RUTIN:    MACRO
move.w   #?1,d0
move.w   #2.di
ENDM
```

Program başında bu satırları kullandıktan sonra program içinde gerekli yere şöyle bir satır eklerseniz, bu assemble ederken otomatik olarak değiştirilir.

```
RUTIN   5,15
compile edildikten sonra:
move.w   #5,d0
```

move.w #1,d1

Tabii makro içinde istediğiniz komutları ya da rutinleri kullanabilirsiniz. Makro-nun tek dezavantajı çağrılan her satıra makro rutinini aynen yerleştirilmesi. Fakat avantajı da bir hayli büyük; bu şekilde, kendi komutlarınızı yaratabilirsiniz Dilerseniz BASIC komutlarının assambler karşılık rutinlerini oturup makro olarak yazın ve gerektiğinde kullanın.

⇨ Eğer program sonuna varılırsa PC'de EOP ('End OF Program") yazısı gözükür.

⇨ Programınızı yazarken mümkün olduğunca az direkt adresleme kullanmanızı öneririm. zira bazen direkt adresleme sayesinde Seka'nın kendisini ya da librarylerden birinin üzerine bir değer yazabilirsiniz. Bu da MasterSeKa'nın aksak ya da hatalı çalışmasına sebep olur. Bu yüzden mümkün olduğunca PC-indeksli. relatif adredeme kullanın.

⇨ Birden fâzla MasterSeka'yı aynı anda çalıştırırsanız (hepsi de aynı versiyon olmalı) hepsi de bir Seka'nın hafızada kapladığı yer kadar bölge işgal eder.

*Birden fazla MasterSeka aynı anda çalışıyorsa, hepsinin de paste bufferi aynıdır. Bir Seka'dayken source içinden bir yeri kesip alın ve diğer Seka'ya geçerek oradaki source'a ekleyin.

⇨ Programınızdaki taskları ya da interruptları değiştirip kapatmıyorsanız ,. ESC ile programın istediğiniz yerinde durup Seka ekranına dönebilirsiniz. Bunun için ESC tuşuna bastıktan sonra sol Amiga+M tuş kombinasyonunu kullanmalısınız.

⇨ Register listesinde (s 'komutu) VBR (vector base register) ve CACR (cache control register) ile tanımlanmış iki register sadece 680020/680030 olan bilgisayarlarda kullanılabilir.

⇨ Label'dan sonra bu <%> işareti kullanmanın da değişik bir fonksiyonu vardır. Bunun sayesinde en son section başlangıcıyla olan uzaklık ofset olarak alınır.

⇨ Editörde ekran içinde yer değiştirmek için mause'da kullanabilirsiniz. Bunun için cursor'un gelmesini istediğiniz yere mause işaretçisi ile bir kez klik etmeniz yeter.

⇨ Daha önce startup-sequence te kendi klavye tanımlamanızı kullanmışsanız (setmap ile) bu tanımlamaları Seka içinden de çağırabilirsiniz. Bunun için istediğiniz tuşla beraber ALT tuşuna basmanız yeterli.

⇨ Search ve Replace komutlarında <?> kullanabilirsiniz. Bu işareti bilinmeyen karakterler yerine koyabilirsiniz.

⇨ Program yazarken sayıları girmede büyük kolaylık: >> ve << işaretleriyle sayıyı kendi içinde istediğiniz kadar Sağa ya da sola kaydırabilirsiniz. (bit rotate) Bunun anlamı şu:

```
Move.l #5,d0
Asl #4,d0
yerine: '
move.l #5<<,d0
yeterli olacak!!!
```

⇨ Bir Include dosyası içinden diğer bir Include dosyasına erişebilirsiniz. Bunu istediğiniz kadar iç içe yapabilirsiniz. Tek sınırlamanız hafıza

⇨ Kendi kendini çağıran IF... THEN... END IF yönergeleri kullanabilirsiniz. (nestep loops) Bir de IF... THEN örneği vermekte fayda var.

```
REG=1
LABEL:
IF REG=2
DC.B 'olumsuz
IF REG=1
DC.B 'kararsız
ELSE
DC.B 'olumlu
ENDIF
```

Bu örnekte REG sembolüne bağımlı olarak LABEL'dan sonra gelen data değişmekte.

REG=2 ise LABEL:DC.B olumsuz

REG=1 ise LABEL:DC.B kararsız

REG yukardaki değerlerden farklı ise LABEL:DC.B olumlu olur.

⇨Editördeyken mouse'u kullanarak satır sayısını değiştirebilirsiniz.Bunun için editörü komut ekranından ayıran çizginin üzerine klik ederek mause'un sol tuşunu bırakmadan yukarı/aşağı hareket ettirmelisiniz. Uygun satır sayısını bulun'ca mouse tuşunu -bırakabilirsiniz...

MasterS'eka v 1.75'in açıklaması bu kadar. Zaten yeter de artar bile... Artık başka utility'lerde görüşmek üzere hoşça kalın.

VIZILTI

SİNAN EREL

Merhaba, geçen sayıdan beri bilgisayarınızla aranız nasıl? Bu sayıda size bomba gibi iki kitap tavsiye edeceğim. ALTIN KİTAPTann yeni yayınladığı Dean R. KOONTZ'un 'GECENİN AYAZINDA (Night Chills)' adlı romanı bunların ilki. Nefis bir fantazi-gerilim romanı bu. Aşağıdaki satırları okuyunca ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız.

"Tam dörtte telefon çaldı.

«Rossner.»

Hattın öbür ucundaki buz gibi bir sesle konuştu.

«Ben anahtarım, Bay Rossner.»

«Ben de kilit,» dedi Rossner bitkin bir sesle.

«Nasıl geçti?»

«Her şey programlandığı gibi oldu.»

«Üç buçukta aradım ama yoktunuz.»

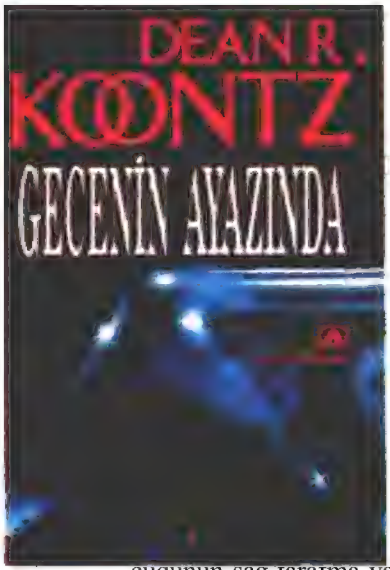
«Yalnızca beş dakika geciktim.»

Karşı taraftaki bir an duraksadıktan sonra konuştu. «Bundan sonraki ilk çıkışta anayoldan ayrılın. Sağa sapın ve Land Rover'i saatte en az yüz mil hızla sürün. İki mil sonra yol sağa ayrılır ve taşlarla kaplı bir duvar karşınıza çıkar. Dönemece yaklaştığınızda frene basmayın ve yolu izlemeyin. Arabayı aynı hızla doğruca karşınıza çıkan duvara doğru sürün.»"

"Bilinçaltı beyni yöneten bölümdür. Bilinç uyur ama bilinçaltı asla uyumaz. Bilinç, bilinçaltındaki bilgilere asla ulaşamaz, bilinçaltı ise bilinci etkileyen her olayın farkındadır. Bilinç, gerçek bir bilgisayar monitöründen öte bir şey değildir. Oy xa bilinçaltı bilgisayar programıdır."

Evet. sanırım yukarıdaki satırlar, benim anlatabileceklerimden çok daha fazla şey söylüyor. Kitap oldukça sürükleyici olduğundan, başlayınca, bitirmeden elinizden bırakamayacağınızı da düşünerek zamanlamanızı dikkatli yapın. Ben bu yüzden iki gece uykusuz kaldım. Sakın kaçırmayın. Benden söylemesi.

İkinci kitap ise METİS YAYINLARI'na ait. ASKER KAÇAĞI (Savaşa Karşı Bilimkurgu Öyküleri). Kitap sekiz ayrı bilimkurgu hikayeden oluşuyor. Kitapta Philip K. Dick ve Stanislaw Lem gibi tanınmış bilimkurgu yazarlarının yanısıra, Müfit Özdeş adlı bir Türk yazarın da bibilimkurgu hikayesi de var. Özellikle Philip Dick'in 'Aldatmaca Oyunu' ve Katherine MacLean ile Tom Condit'in beraber yazdıkları 'Anlaşmak Kolay Değil' adlı hikayeler, kelimenin tam manasıyla mükemmel. Tabii Stanislaw Lem'in 'Devle Dövüşen Bilgisayarın Öyküsü' adlı hikayesi de gözardı edilemez. Bu arada Anlaşmak Kolay Değil adlı hikayedeki uzay gemisinin adının ATATÜRK olması oldukça ilginç. Sonuç olarak bu da kaçırılmaması gereken kitaplar arasında yer alıyor.



Şimdi gelelim filmlere, eski korku filmi meraklılarının iyi bildiği bir film vardır, BASKET CASE. Bu filmde, koltukaltıyla beli arasında, vücudunun sağ tarafına yapışık (bir kafa ve iki koldan ibaret) bir mutant kardeş taşıyan bir gencin hikayesi anlatılıyordu. Ailesinin zorla ameliyat ettirerek mutantı vücudundan ayırıp ölüme terk etmesinden sonra gelişen dehşet verici olaylar, oldukça etkileyiciydi. Şimdi bu filmin ikincisi çevrildi. Filmin yapımcılığım Edgar Levins, Senaryo ve yönetmenliğini de Frank Henenlotter yapmış. Bu kez hikaye genişleyerek daha dehşet verici boyutlarda ve daha geniş bir kitleyle (!) devam ediyor. Korku filmlerine meraklıysanız aradığınız herşeyi bulabileceğiniz bir film BASKET CASE 2, video firmalarının dikkatine....

Beyazperdelerde gerilim ve korkunun son yansıması, BODY PARTS-. Bu filmi bilimin çılgınca kullanılması olarak da tanımlayabiliriz. Senaryo yazarlığı ve yönetmenliğini Eric Red'in yaptığı filmin efektlerini Gordon Smith hazırlamış. Özel efektlerin çok gerçekçi olduğu bu film 10 milyon dolara mal olmuş. Çekimler 45 gün boyunca Toronto'da yapılmış, j Değişik bir anlayışla çevrilmiş olan bu film iyi iş yapacağa benziyor. Yine video firmalarının dikkatine....

Aklımdayken size geçen ay bahsettiğim Nothing But Trouble'da Chevy Chase'de oynuyor. Haberiniz olsun. Biraz daha fazla kitap ve filmli günler dileğiyle...

LEVENT KIRCA İLE KISA BİR SÖYLEŞİ:

HANGİ YÜZLE ?

Levent Kırca Samsun doğumlu, kendi deyimiyle babasının ölümüyle bir tarafının tamamen gittiğini söylüyor Öğretmen çocuğu... Annesinin olmasından dolayı torpilli olduğunu, yalnız bu torpilin sınıf geçme değil de dayak yememesinde işe yaradığını söylüyor.

Medeniyete geçişini ortaokulda Ankara'ya gelişlerine bağlıyor... Annesini saygıyla anıyor... Onun ileri görüşü ve desteğiyle bugünkü Levent Kırca'nın doğduğunu söylüyor.

Ankara'da ilk televizyon kuruluşunda Levent Kırca'nın emeği hiç de yabana atılır gibi değil. Halk, Levent Kırca'yı televizyon için yaptıklarından dolayı yıllar sonra baştacı yaparak takdir etmiş.

Bugünün iyi oyuncusu, başarılı tiyatrocusu, işini iyi bilen yönetmeni ve montajcısı olmuş.

Karşımızda çok çalışmayı bir yaşam biçimi olarak gören Levent Kırca vardı. Üretmek ve yaratmak için çalışıyor. Hem de hiç durmadan, dinlenmeden. Henüz 41 yaşında olmasına karşılık boynundaki rahatsızlık bazen ümitsizliğe düşürüyor kendisini... Kendisini 10 sene daha verimli görüyor ve diyor ki, "Şu yöneticileri yüzünüm zavallı olmuş televizyon, beni 3 senedir yasakladı. Halkımdan uzak tutuyor. Halka karşı sanatı ve mizahı yasaklamakla çok ayıp ediyorlar. Bu TRT, ben ölsem hemen haberlere koyup benim hakkımda iyi şeyler söyler. Böyle röportaj hiç yapmadım. Amiga Dünyası dergisine vasiyet ediyorum. Beni TRT'de yasaklayanların ölümümden sonra çıkıp benim hakkımda konuşmalarını istemiyorum. Ben müsade etmiyorum. Siz de müsaade etmeyin. Böyle bir hakları yok."

Şimdiye kadar yaptığı tüm oyunlar yasaklanmış. 1979 yılında Hodri Meydan Kültür Merkezi'ni ilk kuran kişi. Şimdi Hürriyet gazetesinden satın aldıkları Yenikapı gösteri merkezindeler. Levent Kırca'nın en büyük kazancı bugün sokağa çıktığında trafiğin durması ve halkın yoğun sevgisi. Ama herkese ulaşmak istiyor. Filmler çekmek, yeni gençler yetiştirmek ve bütün şehirlerde oynamak en büyük dileği. Hürriyet gazetesinin desteğiyle "Seneği Düşünüldü" gerçekleşmiş. Adidas firması da spor ayakkabıları ve eşofmanları ile bize destek veriyor, Kendilerine çok teşekkür ederiz.

Levent Kırca bizden biri, ailemizden biri, dostluğu, dürüstlüğü ve açıklığıyla...

Dileğimiz yaşamındaki tüm yasaklar kalksın... Halkın bu kadar sevdiği bir sanatçıya yardım edebilecek tüm eller uzansın, sanat ve sanatçı adına...

- Üç kelimeyle kendinizi anlatır mısınız?

Çalışkan, güler yüzlü, başarılı...

-En büyük keyfiniz nedir?

Bir şeyler yaratmak ve yarattıklarımı görmek, müthiş haz veriyor bana. Bunun dışında yemek yapmasını ve yemesini çok severim. Hele salata ve köftelerim harika olur.

- Şu günlerde sizi en çok rahatsız eden olay nedir? (Röportajı yaptığımız tarih 10 Ekim 1991)

Bu günlerde beni en çok rahatsız eden olay, seçim propogandalarının adilane olmayışı. Demokrasiden bahsedip daha seçim propogandalarında bile döğüşülmeyen bir ortam seziyorum ve huzursuzlaşıyorum.

- Sizi en çok ne güldürür?

Beni en çok yaşamın içinde güncel yaşanan olaylar güldürür. Ismarlama olaylara gülemem. Bizim esprilerimize gülünmesinin sebebi oradan kaynaklanıyor.

-Alaaddin'in sihirli lambası elinize geçiyor; iki dilek hakkınız var, ne dilerdiniz?

Bu Alaaddin'in sihirli lambası hiç elime geçmedi ve geçme ihtimali de çok zor. Bir insanın eline sihirli lambanın geçmesi için o lambanın önce dedesinde, sonra babasında olması gerekir. Bu lamba miras gibidir. Miras yoluyla geçer. Bu lambayı ben görüyorum. Bu lambanın şimdi kimlerin elinde olduğunu da biliyorum. O lambayı ben, en çok hayal edebilirim.

- Hangi burçsunuz? Burcunuzun en büyük özelliği nedir?

Burcum terazi. Burcumun en büyük özelliği yaratıcı olması, dengeli, sanatçı kişiliği de ağırlıkta.

- Tahminen kaç kişiliğe sahipsiniz?

Karım benim birkaç kişilikte olduğumu söyler. Benim de olumsuz yanlarım var, Zaman zaman aksileşip suratsızlaşırım. Genellikle bunu evde yaptığım için bu yanım karıma yansıyor.

- 24 saat için ünlü birinin yerine geçeceksiniz, kimin?

Sakıp Sabancı'nın yerinde olmak isterdim. Çünkü onun gibi olup o servetimin bir kısmını sanata ve Türk sinemasına cömertçe harcamak için. Ya da Turgut Özal'ın yerinde olup bir takım sermaye kaynaklarını sanata aktarmak ve televizyonun daha çağdaş çalışmasını sağlamak ve yasakları kaldırmak için. Sakıp Sabancı bir hafta beni yerine koysa nasıl bitiririm paranın tamamını. "Gel Levent otur şuraya dilediğin gibi harca parayı" dese, yarım saatte ne harcarım biliyor musun? Bir kuruşunu kendime harcamam, içinden bir gömlek parası alırsam sırtıma gövdeme yapışsın. Bir sandviç bile yemeyeceğim. Hemen sahneye, sinemaya harcarım. Ama yarım saatte bitiremem onun parasını. Bu hakkı bana 10 dakika bile yerse razıyım. Sabancı'nın bu yazıyı okumasını çok isterim.

- Buğulu bir cama yazacağınız ilk şey ne olurdu?

Ben camı silerdim, dışarıyı görmek için. Her taraf buğulu, o buğuları silip, netleştirmek isterdim her şeyi.

- Yeni oyununuz "Hangi Yüzle"den söz eder misiniz?

Yeni oyunumuz "Hangi Yüzle" çok güzel. Bir yıldır çalışıyoruz, yaz boz yapıyoruz. Bir tek ben değil, bütün arkadaşlarımla, yazar ve teknik arkadaşlarımın bu işte emeği çok. Sizin aracılığınızla hepsine tek tek teşekkür etmek istiyorum. Hepsi benim öğrencilerim. Kendilerini yetiştirip benimle aynı kıvama geldiler. Oyun isminden belli, bu ülkede birtakım adamlar ortalıkta dolaşıyorlar, birtakım yapılması gereken olaylar var. Açılması gereken perdeler, çekilmesi gereken filmler var. Bunlar yapılamıyor, bu bozukluk böylece gidiyor. Bankalar hala hayali ihracat yapanları kurtarmakla meşgul, işte bu adamlar "Hangi Yüzle" ortadalar, dolaşıyorlar. Oyunun içeriği bu. İyi olması için her şeyimizi ortaya koyduk. İnşallah çok güzel olacak.

- Sizin için bir oyunu yaratmak mı, yaşatmak mı önemli?

Yaratmakla bitmiyor. Yaşatmak için de mücadele vermek gerekiyor. Yaratmak kadar yaşatmak da zor hatta yaşatmak daha zor. Çünkü yaşatmamak üzere bir sistem yar dünyaya hakim. Kıskandığı için, başarılı olduğu için, doğruyu söylediğin için yaşatmıyor... yaşatmıyor. Bu şartlara rağmen yaşayabiliyorsan çok başarılısında

- Çevreye yansıyan yarattığınız neşeli imaj ile kendi karakteriniz arasında büyük farklılıklar var mı?

Çok kolay bir adam olduğum söylenemez. Çok titizimdir, çok çalışırım. Genelde oldukça neşeliyimdir. işimi eğlenerek yaparım. Çalışırken gırgır ve şamatamız boldur.

- Trajedi oynamayı hiç düşündünüz mü?

Trajedi oynadım. Mesela "Gereği Düşünüldü"de Ishak'ın trajedi sahneleri vardır. Trajedi ve komedi hayatın içindedir. Birbirinden ayrılmaz. Ayrılmadığı zaman da başarılı olur. Bunun örneğini de ben gösterdim.

- Karakterinizle ilgili değiştirmeyi düşündüğünüz özellikleriniz var mı?

Genelde değişikliğe çok açığımdır. Çok değişebiliyor muyum bilmiyorum ama, değişim hayatın kendisidir. Değişmeyen insan, bulunduğu yerde kalmış, insandır. Değişmek zorundayız. Değişim diyalektiğin esasıdır. Her şey değişiyor. Değişen çağa ayak uydurmalıyız.

- Hangi ünlünün yaşamını sahnelemek isterdiniz?

Hepsi çok güzel sahnelenir, büyük malzeme var. Yalnız ünlü derken zengin ünlüleri kastediyorum. Zaten fakir ünlüler hikaye kahramanıdır. Bir insanın kahraman olması için fakir olması lazımdır. Dünyanın hiçbir yerinde zengin kahraman yoktur. Kahramanlar çok önemlidirler ve fakirdirler. Çünkü kahramanın taviz vermemesi için fakir olması gerekir. Sonuçta bütün devlet büyükleri, zenginler hepsi, hepsi sahnelenir.

- Sizce güzel nedir? Ve kimdir?

Bence güzel bütün çirkinliklerine rağmen hayatın kendisidir. Hayatta herkesin bir rolü vardır, herkes oynar. Hayat güzeli ve çirkiniyle bir bütündür.

- Bir sabah uyanınca nerede olmak isterdiniz?

Hapishanede olmayayım da, her yerde olabilirim.

- Bir sevgi olsaydınız hangi yürekte yaşamak isterdiniz?

Çok temiz ve saf oldukları için bir çocuk yüreğinde yaşamak isterdim.

- "Bilgisayar" sözcüğü size ne anımsatıyor? Yaşamınızın hangi alanında kullanabilirsiniz?

Bilgisayar sözcüğü bana Turgut Özal'ın kendisini hatırlatıyor. Kullanabileceğimiz ve ulaşabileceğimiz her yerde bilgisayarı kullanma gereğine inanıyor ve kullanıyorum.

-Kendinize soru sormak isteseniz ne sorardınız?

Sen kendini ne zannediyorsun?

AMIGA BASIC

Merhaba... Geçen ay son olarak RETURN komutunu incelemiştik. Bu ay, RIGHT$ fonksiyonundan başlayarak devam ediyoruz.

RIGHT$ KOMUTU:
Kullanım Şekli:
RIGHT$(Yazı-dizisi,karakter-sayısı)

Yazı-dizisi'nin en sağından, belirtilen *karakter-sayısı* kadar karakteri alır. *karakter-say ısı,* 0'dan 32767'ye kadar bir sayı olarak girilir.

RIGHT$("En büyük AMIGA!".6) örneği, "AMIGA!" kısmını keser ve istenirse bir yazısal dizi değişkeni içerisine yerleştirir ya da verilen komuta uygun olarak basar, *karakter-sayısı, yazı-dizisi*nin karakter sayısına eşit ya da ondan büyükse karakterlerin tamamını alır.

RND KOMUTU:
Kullanım Şekli:
Değer=RND[(x)]

Bu fonksiyon, 0 ile 1 sayıları arasında rasgele bir sayı üretir. RANDOMIZE yönergesi kullanılmadıkça, RND fonksiyonu programın her çalıştırılışında aynı sırada rasgele sayı dizisini üretir.

Parantez içine *x* sayısını girerek, rasgele sayı üretimini kontrol edebilirsiniz: 1 ve tüm pozitif sayılar, bir dizi değer üretirler. 0, son üretilen sayıyı verir. -1 ve negatif sayılar, bir başlangıç değeri seçerek sayı üretirler. Sayı değiştirilerek değer değiştirilir. Aynı sayı girilirse, aynı sayı üretilir.

Zaman zaman belli sınırlar arasında bir rasgele sayı üretilmesi gerekebilir. Böyle durumlarda formül kullanmalısınız:
Değer=Başlangıç+(Son-Başlangıç)*RND)

Sayının tam sayı olması gerektiği durumlarda ise: Değer=INT (Başlangıç + ((Son-Başlangıç + 1) *RND))

Aşağıdaki örneği çalıştırın, isterseniz değerleri değiştirin:

```
FOR i=1TO5
  y=RND:PRINT y;
 NEXT i
 PRINT
 FOR i=1TO5
  y=RND(0):PRINT y:
 NEXT i
 PRINT FOR i=1 TO 5
  z=RND(1):PRINTz;
 NEXT i
 PRINT FOR i=1 TO 5
  e=RND(-1):PRINTe;
 NEXT i
```

RSET KOMUTU:
Kullanım Şekli:
RSET *Transfer dizisi değişkeni=Yazısal dizi*

Rasgele dosyalarla çalışırken PUT yönergesi ile kullanılmak üzere, kayıt buffer'ına data yazmak için kullanılır. Hatır larsanız, RSET ve LSET komutlarını, hem dosya komutlarında hem de PUT komutunda incelemiştik. *Transfer dizi değişkeni,* FIELD komutunda tanımlanan değişkendir ve içine *yazısal dizi* atanır. Böylece yazısal dizi buffer'a transfer edilmiş olur. Komuttaki "R". datanın sağa yapışık (Right-justified) olarak yerleştirileceğini belirtir. Bunun anlamı, ayrılan alana bu alanın uzunluğundan daha kısa bir karakter dizini atandığında bilginin data alanına sağa yapışık olarak yerleştirileceğidir. Boşluklar, alanın başlangıcında solda kalacak ve yazının sonu alanın sonuna yerleşecektir.

Sayısal değerlerin standart formatında düzgün yazdırılması açısından çok kullanışlıdır.

Kayıt buffer'ı, FIELD komutu ile oluşturulur. Kayıt buffer'ındaki datanın diskete kaydedilmesi ise PUT komutu ile gerçekleştirilir.

```
F$=SPACE$(20)
RSET F$="AMIGA"
WRITE F$
```

örneğini çalıştırırsanız, alana bilginin hangi mantıkla yerleştirildiğini daha kolay anlayacaksınız.

RUN KOMUTU:
Kullanım Şekli: RUN ***[etiket]***
RUN *dosya-adı[,R]*

O an aktif olan Basic programı çalıştırır. Ekran temizlenir, LIST penceresi arka plana atılır ve açık olan tüm dosyalar kapatılır. Komut çıktı penceresinden direkt komut olarak verilebileceği gibi, program içinde de kullanılabilir. Komuttan sonra satır numarası ya da etiket verilirse, program belirtilen bu etiketten itibaren çalışmaya başlar.

Komutun ikinci kullanım şeklinde *dosya-adı* ile verilen kayıtlı dosya yüklenir ve çalıştırılır. Bu kullanıma ",R" opsiyonu eklenirse, açık bulunan dosyalar kapatılmaz, açık bırakılır. Bu da tüm bu açık dosyalan kullanabilen bir program yüklemenize izin verir.

SADD KOMUTU:
Kullanım Şekli:
Değer=SADD(Ya:ısal dizi)

Özellikle makina dili programlar için çok yararlı olan bu fonksiyon, *Yazısal dizinin* bellekteki başlangıç adresini verir. Bu, datanım ilk byte'ının adresidir. Programda yeni bir karakter dizisi kullanacaksanız, başlangıç adresini tekrar sormanız gerekecek, çünkü AmigaBASIC mevcut dizileri kaydıracaktır. SADD, tipik olarak bir makina dili programa yazısal dizinin adresini geçirmek için kullanılır. Aşağıdaki örnek kullanımı incelerseniz, fonksiyonun kullanımını daha rahat anlayacaksınız:

```
Ma$=""
FOR x=0 TO 20
READ Değer
Ma$=Ma$(Deger)
NEXTx
StartAddress&=SADD(Ma$)
CALL Start Address&( 10,20)
DATA.....
```

SAVE KOMUTU:
Kullanım Şekli:
SAVE *[dosya-adt[,A]]*
SAVE *[dosya-adı[,P]]*
SAVE *[dosya-adı[,B]]*

Bu komutla, programlarınızı diskete, harddiske ya da RAM'e kaydedebilirsiniz. *dosya-adı* girilmezse, AmigaBASIC tıpkı menüden seçilmiş gibi, dosyanın kaydedileceği ismi soran bir diyalog penceresi görüntüleyecektir.

Komutun ilk kullanım şeklindeki gibi dosya adından sonra ",A" verilirse, dosya ASCII formatında kaydedilir. Bu formata, MERGE kullanarak programlarınızı birleştirmek ya da bir text editörde AmigaBASIC programları düzenlemek isterseniz ihtiyacınız olacak.

İkinci kullanım şeklindeki gibi dosya

adından sonra ",P" verilirse, program korumalı olarak kaydedilir. Böyle kaydedilen bir program, yüklenip çalıştırılabilir, ancak listelenemez ve değiştirilemez.

Son kullanım şeklindeki gibi, komut sonuna ",B" eklendiği durumda ise dosya binary formatta kaydedilir. Tanımlı format budur ve dosya kayıt esnasında sıkıştırılır. Normal kayıt modu bu olduğundan, bu opsiyonun yazılması gerekmez. ",B" opsiyonu ile ya da opsiyonsuz olarak SAVE fonksiyonu, dosyayı bu formatta kaydeder.

dosya-adı, drive numarası, directory adı ya da library adı içerebilir. Bu komut için örnek vermemize gerek yok herhalde değil mi?

SAY KOMUTU:
Kullanım Şekli:
SAY *Fonem dizisi [,dizi%(l), dizi%(2), dizi%(3),dizi%(4),* ***dizi%(5),*** *dizi%(6),* ***dizi%(l),*** *dizi%(8)*

SAY komutu, fonem kodlan kullanılarak yazılan bir diziyi seslendirir. Fonem, konuşma dilinin hece ve kelime birleşiminin birimleridir ve tabii ki her dilin fonemi farklıdır. Fonem kodlarını TRANS-LATE$ komutu ile normal texte çevrilebileceğiniz gibi, kendi fonem kodlarınızı da girebilirsiniz. Amiga'da SAY ve TRANS-LATE$ komutları, İngilizce foneme göre tanımlanmıştır. Siz fonem kullanmadan Türkçe olarak bir text girerseniz, bu İngilizce telaffuz edilecektir.

Fonem dizisi arkasına yazılan *dizi%'ler* Amiga'nın konuşma karakteristiğini tanımlar. 9 parametre ile belirtilen bu konuşma karakteristikleri, tamsayı olarak girilir. Tamsayı dışında bir data girilirse, "Type mismatch" hatası ortaya çıkar.

dizi%(0), ses yüksekliğini belirler. Burada sesin hangi yükseklikte çıkacağını belirlersiniz. En yüksek ses 320, en alçak ses ise 65 ile belirtilir. Tanımlı değer 110'dur.

dizi%(l)'de, ses tonunun hecelere göre değişeceği (0) ya da bilgisayar monotonluğunda (1) olacağı tespit edilir. Tanımlı değer 0'dır.

dizi%(2), konuşma hızını tespit etmek için kullanılır. Bu değer, dakikada söylenecek kelime sayısıdır. Değer sınırı, 40 (yavaş) ile 400 (çabuk) arasıdır. Tanımlı değer, 150'dir.

dizi%(3)'te, kadın (1) sesi mi, yoksa erkek (0) sesi mi kullanılacağı belirtilir. Tanımlı olan erkek sesidir.

dizi%(4), akortu ya da örnekleme frekansını tespit eder. Bu değer sesin derinliğini etkiler ve ses kalitesindeki değişiklikleri kontrol eder. Değer, 5000 (alçak ve gürültülü) ile 28000 (yüksek ve cızırtılı) sınırı arasından verilir. Tanımlı değer 22200'dür.

dizi%(5)'te, ses seviyesi tanımlanır. 0 (ses kapalı) ile 65 (sesli) sınırı arasında bir değer verilir. Tanımlı değer 65 'tir.

dizi%(6)'da, ses çıkışının hangi kanaldan olacağını belirten değer verilir. Mevcut 12 kanal kombinasyonu vardır. Bunlar, aşağıdaki tabloda listelenmiştir:

DEĞER	KANAL/KANALLAR	DURUM
0	Kanal 0	Sol
1	Kanal 1	Sağ
2	Kanal 2	Sağ
3	Kanal 3	Sol
4	Kanal 0 ve 1	Stereo
5	Kanal 0 ve 2	Stereo
6	Kanal 3 ve 1	Stereo
7	Kanal 3 ve 2	Stereo
8	Tüm boş sol kanallar	0 ve/veya 3
9	Tüm boş sağ kanallar	1 ve/veya 2
10	Boş bir kanal çifti	Tanımlı değer
11	B i r b o ş kanal	

Tabloda da gördüğünüz gibi, tanımlı değer 10'dur yani boş bir sol ve sağ kanal çifti kullanılır.

dizi%{7), senkronizasyon modunu belirtir. 0 ve 1 olarak iki değer ile belirtilir. 0 modunda, AmigaBASIC program çalışmasını bilgisayarın konuşması esnasında durdurur. Konuşma tamamlanınca başka işlemlere geçer. Tanımlı mod budur. Senkronizasyon moduna 1 verildiğinde, konuşma arka zeminde sürerken aynı zamanda programın çalışması devam eder.

dizi%(8), iki SAY yönergesi birbiri arkasına geldiği zaman (tabii ki *dizi%(7)'de* 1 değeri verilmişse) ne olacağını kontrol eder. 0, normal işleyiştir; yani birinci SAY tamamlandıktan sonra ikincisine geçilir. Tanımlı değer, O'dır. 1, 7. parametreye bakmaksızın konuşma işlemini durdurur. 2 verilirse, ilk SAY komutu aniden kesilir ve ikinciye geçilir. Aşağıdaki örnek program, parametreleri rasgele tespit ederek "Amiga" sözcüğünü tekrarlıyor. Yazın ve dinleyin.

```
Text$="Amiga"
Basla:
  alan%(0)=90+180*RND
  alan%(l)=RND
  alan%(2)=50+200*RND
  alan%(3)=RND
  alan%(4)= 17000+1000*RND
  alan%(5)=40+24*RND
  alan%(6)=ll*RND
  alan%(7)=0
  alan%(8)=0
SAY TRANSLATE$(Text$),alan%
GOTO Basla
```

SCREEN KOMUTU:
Kullanım Şekli:
SCREEN *ekran-no, genişlik,yükseklik, derinlik,mod*

Bu komut, yeni bir ekran yaratmak için kullanılır. AmigaBASIC, Workbench ekranına ek olarak 4 ekran yaratmanıza izin verir. Yani komuttaki *ekran-no* parametresi, 1-4 sınırları içinde olabilir.

genişlik ve *yükseklik* ekranın pixel olarak genişlik ve yüksekliğidir, *genişlik,* 1 ile 640; *yükseklik* ise 1 ile 400 arasında bir değerle belirtilir.

derinlik, ekranda kullanılan bitplane sayısıdır. 1 ile 5 arasında bir sayı ile verilen derinlik, ekranda görüntülenecek renk sayışım tespit eder:

DEĞER	RENK SAYISI
1	2
2	4
3	8
4	16
5	32

mod, ekranın pixel genişliğini ve interlace olup olmadığını, yani çözümleme derecesini tespit eder. 1 ile 4 arasında bir değerle belirtilir:

MOD	TANIM	BİR BİTPLANE İÇİN GEREKEN BELLEK
1	320*200 Pixel	8000 Byte
2	640*200 Pixel	16000 Byte
3	320*400 Pixel (interlace)	16000 Byte
4	640*400 Pixel (interlace)	32000 Byte

Normalde düşük çözümleme modu televizyon ekranında, yüksek çözümleme ise yüksek çözümlemeli monochrome ve RGB monitörlerde kullanılır.
interlace bir ekran, yatay satır sayısını ikiye katlar. Bir örnek komut vererek bu komutumuzu da tamamlayalım: SCREEN 1,640,400,1,4: WINDOW 1,"TEST",(0,0)-(400,300),15,1

SCREEN CLOSE KOMUTU:
Kullanım Şekli:
SCREEN CLOSE *ekran-no*

Ekranların her biri bellekten bir miktarını yer. Bu nedenle, gerek kalmadığında ekranlar kapatılmalıdır. SCREEN CLOSE komutu, bu işlem için kullanılır. Ekranı pencere olsa da olmasa da temizler ve ekrana tahsis edilen belleği serbest bırakır.

Evet... Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay bu köşede buluşmak dileğiyle, hoşçakalın...

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉ *Sayın Mahmure Ünyeli,*

Sizden Amiga Basic ile ilgili öğrenmek istediğim bir sorum var. Programlarımda ne zaman Library komutunu kullansam "File Not Found" hata mesajını veriyor. Derginizde verdiğiniz örnek programları bu nedenle çalıştıramıyorum. Yazım hatası olmadığından eminim. Su sorunuma bir çözüm bulursanız sevinirim. Şimdiden teşekkürler.

BARIŞ YAMAN - İZMİT

☞"Sevgili Basic meraklısı okurumuz, Bahsettiğiniz hata, library'ler için hatalı directory tanımlamanızdan kaynaklanıyor. Pek çok Basic kullanıcısı da sizinle aynı problemi paylaşıyor. Bu hata ile karşılaşmamak için, öncelikle Basic disketinizdeki LIBS directory'si içinde, yoksa diğerlerinde BMAPS directory'sini aramalısınız. Bulursanız, aranan library'lere ulaştınız demektir; graphics.bmap, intuition.bmap gibi ".bmap" uzantılı birçok dosya buradadır. İşte Library komutunu kullanırken, bu directory'yi tanımlamalısınız. Ancak disketinizde BMAPS directory'si yoksa, başka disketlerde de bulamazsanız dergimize bir disket gönderin, size library'leri çekip gönderelim. Basic çalışmalarınızda başarılar dileriz.

✉*Sayın Amiga Dünyası Dergisi yetkilileri, Öncelikle size Amiga'cılar için hazırladığınız bu muhteşem dergiden dolayı tüm Amiga' cılar adına teşekkür etmek istiyorum. Sorularımda bana yardımcı olabilirseniz sevinirim. Sorularım şöyle:*

1. Daha önce C-64'de öğrendiğim Basic dilini Amiga da kullanmak istiyorum. Bu mümkün müdür? Mümkünse bunun için neler gereklidir.

2. Bir "Read-Write Error" mesajı aldım. Bu nu önleyecek bir program var mıdır?

3. Bazı disketlerde "HD" harfleri var. Bu disketlerde bir memory farkı var mı?

4. Elinizde Rick Dangerous 2, War Zone, Technocop, Silhvarm 4 gibi oyunların tiyoları varsa lütfen yayınlayabilir misiniz?

5. Battle of Britain'de "Radio Tuning" i kısa ca anlatabilir misiniz?

Yardımlarınız için şimdiden teşekkürler.

An Amiga User - İSTANBUL

☞"Sayın Amiga kullanıcısı,

Dergimiz için bahsettiğiniz övgülerden dolayı size teşekkür etmek istiyoruz. Sizin ve diğer okurlarımızın övgülerine layık olabilmek için daha iyi bir dergi yaratmaya çalışıyor ve yanıtlarınızın sizi tatmin edeceğini umuyoruz.

1. Daha önce C-64'de öğrenmiş olduğunuz Basic dilini direkt olarak Amiga'da kullanabil meniz mümkün değil. Ancak Amiga'yi C-64'e çeviren programlar mevcut. Bu program lar sayesinde Amiga'nızı C-64'e çevirerek da ha önce öğrenmiş olduğunuz Basic dilini kul lanabilirsiniz. Ancak bu Amiga için çok basit işlemler demektir. Eğer sahip olduğunuz bilgi sayardan en verimli şekilde yararlanmak isti yorsanız, Amiga Basic'i öğrenmelisiniz. Der gimizin Amiga Basic sayfalarını takip ederek bunu başarmanız mümkün. Zaten ufak tefek farklılıklar dışında tüm Basic'ler birbirine ben zer. Sadece birbiri yerine kullanılabilecek ko mutları keşfetmek gerekiyor.

2. "Read Write Error" mesajı size disketiniz de bir hata olduğunu belirtmektedir. Bu da dis ketinizin bozulmuş olabileceği ya da yanlış bilgi kaydedilmiş olabileceği anlamına gelir. Bunu Önleyebilmek için herhangi bir program yoktur. Ancak disketiniz bozulmamış ise sade ce hatalı yazımdan kaynaklanan bir bozukluk ise disketteki programı yeniden kaydederek bu hatayı giderebilmeniz mümkün. Dergimizin Ekim (17) sayısında bu konuda geniş bir yazı yayınladık.

3. HD etiketli disketler High Density yani yüksek kapasiteli disketlerdir ve hemen hemen normal disketlerin iki katı formatlama kapasi teleri vardır. Öncelikle şunu belirtmek isteriz ki, HD disketler Amiga'da kullanılmasına kul lanılır; ancak kapasite farkı olmadığı gibi, çok çabuk Read Write Error mesajı verir. Kapasi te farkı, PC bilgisayarlarda ortaya çıkar.

4. Bahsettiğiniz oyunlarla ilgili tiyolar için Amiga Salatası köşesini takip edin. Oyunların tiyoları elimize geçtikçe bu köşemizde yayın lanacaktır.

5. Oldukça şanslısınız. Cevaplamamıza ge rek var mi?

Mutlu günler dileriz.

✉*Sayın Amiga Dünyası yetkilileri,*

Öncelikle böyle yararlı bir dergi çıkarttığınız için sonsuz teşekkür etmek isterim. Sorularımı cevaplarsanız sevinirim.

1. Aztec C de bazı basit matematiksel fonksi yonları tanımlayabilmem için çok büyük sayı lar gerekmektedir. Ancak bilgisayarın bunu ta nıması için compile ve link işlemlerinin hangi parametrelerle yapılacağını bilmemekteyim. Ne yapmam lazım?

2. 2 MB'lık Fast Ram devre şemasını ve ge reken malzemeyi belirten bir dokümanı adresi me gönderir misiniz?

3. Seka V3.2'de Amiga sistemini kullanan programlar bazen çalışırken bazı zamanlarda GURU mesajı veriyor. Neden?

4. Sürekli bilgisayarı resetleyen ve disk driver'ı kullanarak diskte yarıçap doğrultu sunda çizgi çizip disketi bozan virüs hangi vi rüs olabilir? Seek and Destroy bu virüsü tanı mamakta ancak VirusK adlı viruskiller bu virü sü standart olmayan kod olarak tanımlayıp sil di.

5. TV modülatörü TV'ye sanıyorum zayıf sinyaller gönderiyor. Çünkü başka bir modülatör gayet iyi sonuç verirken bu modülatör az parazitli, siyah beyaz, magnetik ve elektrik alan değişimlerinden oldukça etkilenen görüntü oluşturuyor. Acaba aldığı sinyali yükselten bir devre şeması ya da Amiga için TV modülatör şeması gönderebilir misiniz?

Ali Rıza Şahin - İSTANBUL

☞"Öncelikle güzel sözleriniz için teşekkür ler. Sorularınızın yanıtları aşağıdadır.

1. Bu kadar büyük sayıları ancak parçalaya rak C'de kullanabilirsiniz. Üs kısmını ayrı bir değişkene atarak bunu sağlayabilirsiniz. Bu so runuzun yanıtı aslında tamamen yapmak iste diğiniz işleme bağlı. Yanıt sizin için yeterli ol mazsa daha ayrıntılı bir açıklama ile sorunuzu gönderebilirsiniz.

2. 2 MB'lık Ram devre şemasını göndere meyiz. Bu ram üzerinde kullanılan bazı chiple rin özel olarak programlanması gerekiyor. Pi yasada da bu chipler hem bulunmuyor, hem de programlaması çok zor ve pahalı.

3. Bu tür programlar genelde düzensiz yazıl dığından hata verir. En çok karşınıza çıkan ha ta sebebi, bir library pointer'ını kullanmadan o library'e erişmeye çalışan rutinlerdir. Bu gibi hataları yok etmek istiyorsanız, her library ça ğırışınızda gerekli library base'ini "A6" regis ter'ine atmalısınız. Ayrıca her library fonksiyo nu çağrıldıktan sonra "DO" register'ine bir de ğer yazar. Bu değer 0 ise, library fonksiyonu çağrılmamıştır. O yüzden library'i çağırdıktan sonra "TST.L DO" komutuyla hata olup olma dığını kontrol edin. Eğer varsa, uygun bir ruti ne dallanın (Library'leri kapamak, programdan çıkmak vs).

4. Maalesef söz ettiğiniz virüsü bilmiyoruz. VirusX'in tanımlamadığı bir virüs ise, yeni vi rüskillerlar tarafından rahatlıkla tanımlanabilir. Size yeni virüskillerları temin etmenizi tavsiye ederiz.

5. Ne yazık ki bu da mümkün değil. Çünkü modülatörün şeması Commodore Inc. tarafın dan tescillidir. Tamir ettirmeyi deneyin.

Umarız yardımcı olabilmişizdir.

✉*Sayın Amiga Dünyası,*

Amiga'sı olan tüm arkadaşlarımla ben derginizi elimizden hiç düşürmüyoruz. Böyle bir müthiş dergiyi çıkardığınız için sizlere müteşekkirim. Hareketli film yapmak istiyorum (Lost Patrol'deki çizimler gibi) Türkiye'ye böyle bir özelliğe sahip bir program geldi mi? Geldiyse adı nedir? Saygılarımla.

Umut Özkalyoncuoğlu - İSTANBUL

☞Sayın okurumuz,

Mektubunuzda oyunlarla ilgili açıklamalarda istemişsiniz, ancak yeterli yerimiz olmadığı için hepsine yer veremedik. Bu oyunlar hakkındaki ipuçlarını Amiga Salatası köşemizden takip etmenizi tavsiye ederiz, zira bu oyunların tamamını bilen ve hemen cevaplayabilen birisini bulmak oldukça zor. Oyunların ipuçlarını sürekli araştırıyor ve sizlere vermeye çalışıyoruz. Gelelim sorunuza. Bu tarz animasyonlar yapmak için REAL TIME DIGITIZER'a sahip olmanız gerekir. Daha sonra video veya kameraya da sahip olmanız gerekir. Deluxe Paint 3 veya 4'ü kullanabilirsiniz. Çalışmalarınızda başarılar.

AMIGA C

CENKER ÖZKURT

Bu ay, geçen ay kaldığımız Buffer'li olamayan input/output tipi dosyalama rutinlerine devam edeceğiz. Dosyalama işlemleri bittikten sonra, bu ayki ikinci konumuz Amiga'da Screen açılımı ve bazı grafik komutlarının kullanımı. Şimdi kaldığımız yerden devam edelim.

C dili UNIX sisteminde geliştirildiği için, bu sırada ikinci bir input/output sistemi de yaratılmıştı. Bu sisteme **buffer'li olamayan input/output sistemi** deniliyor ve ANSI standardına göre tamamen farklı makine diline daha yakın rutinler kullanılıyor. Bu sistemde buffer düzenlemesini, programcı olarak sizin yapmanız gerekmektedir. Unix tipi fonksiyonlar şunlardır:

Fonksiyon	**İşlevi**
read()	Bir buffer dolusu data okur.
write()	Bir buffer dolusu data'yı yazar.
open()	Diskte dosya açar.
close()	Diskte mevcut datayı kapatır.
lseek()	Belirtilen byte'ı dosyada arayarak bulur.
unlink()	İstenilen dosyayı siler.

Makina koduna daha yakın yani alçak seviyedeki bu sistemde FİLE tipi dosya pointeri olmadığından, onun yerine dosya tarifi **int** ile yapılmaktadır. Bir dosya açmak için;

```
int fp;
```

fp=open(dosya adı, mod); yazılır. Burada **mod;** 0, 1, 2 değerlerini alabilmektedir. Bunlar da sırasıyla oku, yaz ve oku/yaz anlamına gelir. Dosyayı kapatmak içinse,

```
close(fp);
```

fonksiyonu kullanılır. Eğer **open()** ile yeni bir dosya açma imkanı yoksa **creat()** fonksiyonu kullanılır. Kullanım şekli open() ile aynıdır. Dosya açıldıktan sonra **write** ile dosyaya birşeyler yazmak mümkün:

```
write(fp,buf,lenght);
```

Burada **fp** file pointer'ını, **buf** yazılacak olan hafıza bloğunun başlangıç adresini, **lenght** ise yazılacak olan verinin uzunluğunu belirtiyor. **read()** fonksiyonu da aynı formda fakat diskten veri okumak için kullanılıyor.

unlink() fonksiyonu, diskten bir dosyayı silmede kullanılır. **lseek()** fonsiyonu ANSI standartındaki **fseek()** fonksiyonuna benzer şekilde çalışır.

```
lseek(fp,offset,origin);
```

Burada **offset** dosyanın bulunduğu yeri byte cinsinden tesbit eder. Bunun için de, **origin** parametresine bakar. Origin parametresi 0, 1 ya da 2 olabilir. 0, dosya başı; 1, o andaki pozisyon; 2, dosya sonunu belirtir.

Aşağıdaki örnek program diskten herhangi bir dosyayı siler. Sileceğimiz dosya ismini main() içerisinden alıyoruz.

```
main(argc, argv)
int argc;
char *argv[];
{
int a;
  if(argc!=2) return();
  a=unlink(argv[l]);
  if(a!=-l) {
  printf("%s dosyası silindi!\n",argv[l]);
  } else ( printf("dosya
    silinemedi\n");
  }
}
```

Buffer'sız input/output işlemleri bu kadar. Buraya kadar anlattığımız dosyalama işlemlerini Amiga rahatlıkla kullanabilirsiniz. Fakat bunların dışında, yalnız Amiga'da kullanılan input/output fonksiyonları da mevcut. Bu fonksiyonlar Amiga'nın **'dos.library'si** içerisinde mevcut. Amiga programcılarının hemen hepsi tarafından kullanılan bu rutinler, Amiga'nın sistem rutinleridir. Assembler dahil her dilde bu rutinleri kullanabilirsiniz.

Şimdi Amiga'daki dos.library rutinlerine bakalım. Bu rutinleri kullanmadan önce dos.library'yi açmamız gerekiyor; çünkü kullanacağımız rutinler bu library içerisinde.

Sistem, Buffer'lı olarak çalışıyor ve makine dilinde hazırlanmış. Bu nedenle oldukça hızlı. Komutlar ANSI veya UNK'teki rutinlerin kullanımıyla hemen hemen aynı.

dos.library'yi açtıktan sonra file pointerini şöyle tanımlıyoruz:

```
struct FileHandle *file;
```

Buradaki **FileHandle** yapısı C disketinizdeki include file'lan arasında, dos.h içerisinde tanımlanıyor. Bu nedenle programımızın başına bir de **'#include <libraries/dos.h>'** cümlesini eklemeliyiz.

Bu sistemin kullandığı fonksiyonların bazıları şunlar:

Fonsiyon	**İşlevi**
Open()	Dosya açar.
Close()	Dosyayı kapar.
Write()	Buffer dolusu bilgiyi yazar.
Read()	Buffer dolusu bilgiyi okur.
Seek()	Dosya pozisyon göstergecini ayarlar.

Fonksiyonların hemen hepsi ANSI ve UNIX sistemindeki rutinlerin aynısı. Dikkat ettiyseniz, sistem komutlarının baş harfleri büyük olarak kullanılmış. Sizde aynı şekilde yazmaya dikkat edin. Şimdi, aşağıdaki örnek programı inceleyelim:

```
#include <stdio.h>
#include <libraries/dos.h>

struct DosBase   *DosBase;
struct FileHandle *file;

main()
{
DosBase=OpenLibrary("dos.library",0);
if(DosBase==NULL) j
  printf("dos.library açılamadı!.\n");
  return(l);
 }
file=Open("deneme",MODE NEWFILE);
if(file==NULL) (
  printf("Dosya açılamadı.Nn");
  CloseLibrary(DosBase);
  return(l):
}
Write(file. "0123456789", 10);
Close(file);
CloseLibrary (DosBase);
return(0):
 }
```

Programda, ilk olarak include file'larımızı yazıyoruz.

```
#include <stdio.h>
#include <libraries/dos.h>
```

Burada <stdio.h> içerisinde çokça kullandığımız macrolar ve fonksiyonlar, <libraries/dos.h> içerisinde ise DosBase ve FileHandle yapılan ayrıca dosyalama işlemlerinde kullanılan macrolar tanımlanıyor.

```
struct DosBase * DosBase;
struct FileHandle *file;
```

dos.library rutinlerini kullanmak için, DosBase library pointerini ve dosya pointerini tanımlıyoruz.

```
DosBase=OpenLibrary("dos.library",0);
```

Bu satırda dos.library'yi açıyoruz ve daha sonra açılıp açılmadığını kontrol ede-

rek eğer açılmadıysa programdan çıkıyoruz. Burada dos.library yerine DOSNAME macrosunu da kullanabilirsiniz. Bu macroların diğerlerini <librares/dos.h> içerinde bulabilirsiniz.
:3e=Open("deneme",M0DE NEWFILE);

Burada da 'deneme' ismi altında yeni bir dosya açıyoruz. Open() içerisindeki \1ODE NEWFILE macrosu, bize açılacak olan file'm yeni bir file olduğunu belirtiyor. Tabii ki bu, Open() fonksiyonunun mod parametresi oluyor. Eğer eski bir file üzerinde işlem yapacaksak, MODE_OLDFILE macrosunu kullanmalıyız.

Daha sonra, aynı şekilde dosyanın açılıp açılmadığını kontrol ederek eğer açılmadıysa programdan çıkıyoruz.

Write(file,"0123456789",10);

satırında ise, 10 karakterlik bir diziyi "deneme' dosyasına yazıyor ve;

Close(file);

CloseLibrary(DosBase); ile dosyayı ve dos.library'yi kapıyoruz. Diğer Read() ve Seek() fonksiyonlarını da aynı şekilde bu program içerisinde kullanabilirsiniz.

Örnek programımız ve input/output işlemleri burada sona eriyor. Böylece Amiga'da kullanabileceğimiz bütün dosyalama işlemlerini de öğrenmiş bulunuyoruz.

Artık Amiga'da grafik işlemlerine girebiliriz. Bu ay ilk olarak Amiga'da Screen (ekran) açılımını öğreneceğiz. Şimdi örnek programımızı vererek konuya girelim;

```
#include <stdio.h> ümclude
#graphics/gfx.h> ffinclude
#intuition/intuition.h>

sturuct GfxBase *GfxBase;
sturuct IntuitionBase *IntuitionBase;

sturuct Screen *scr;
sturuct RastPort *rp;

sturuct NewScreen nw={
0.0.320,200,4,0,1 ,NULL, CUSTOMSCREEN,NULL,NULL,NULL,NULL };
main()
{
IntuitionBase= OpenLibrary ("intuition.-library" ,0);
if(IntuitionBase==NULL) {
  printf("intuitionbase error!\n");
  return(1);
  }
GfxBase = OpenLibrary ("graphics.library", 0);
if(GfxBase==NULL) {
  printf("gfxbase error!\n");
  CloseLibrary(IntuitionBase);
  return(l);
  }
scr=OpenS creen(&nw);
if(scr==NULL) {
  printf("screen error!\n");
  CloseLibrary(GfxBase);
  CloseLibrary(IntuitionBase);
return(l); '
}

rp=&(scr->RastPort);

  Move(rp,100,100);
  Text(rp,"Amiga Dünyası", 13);

  Delay(l00);

  CloseScreen(scr);
  CloseLibrary(GfxBase);
  CloseLibrary(IntuitionBase);
  return(0);
  }
```

Buradaki örneğimizle, Amiga'da bir screen açıyoruz ve **Text()** grafik komutu sayesinde de 'Amiga Dünyası' yazı dizisini, **Move()** komutu ile ekranın 100'e l00'lük koordinatına yerleştiriyoruz. Programımızın yaptığı iş kısaca böyle. Bu ekranı açtıktan sonra, siz de ekranınızı istediğiniz gibi kullanabilirsiniz. Şimdi programımızı daha derinlemesine inceleyelim:

```
#include <stdio.h>
#include <graphics/gfx.h>
#include <intuition/intuition.h> ile
```

grafik ve intuition için gerekli olan yapılar ve macrolar tanımlanarak program derlenmeye hazırlanıyor. Daha sonra,

```
struct GfxBase *GfxBase;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
```

satırları ile **GfxBase** ve **IntuitionBase** sistem yapıları bir pointer olarak tanımlanıyor. Burada dikkat edilecek husus; GfxBase ve IntuitionBase yapıları pointer olarak tanımlanırken, farklı bir isim kullanılmaması. Aksi takdirde derleyici grafik ve intuition kullanan rutinleri ana programa bağlarken (link sırasında), hata gösterecektir. Bu pointerler sistemin standart yapılarıdır ve değiştirilemezler.

Bir sonraki satırlarda ise;

```
struct Screen *scr;
struct RastPort *rp;
```

bulunmaktadır, **ser,** bizim ekran açıldıktan sonra kullanacağımız, ekranla ilgili bilgileri saklayan yapı değişkenimizdir. Bu değişken vasıtasıyla ekranın hangi hafıza bloğunda bulunduğunu, mouse pozisyonunu ve buna benzer birçok bilgiyi kontrol edebiliriz. Daha sonra,

```
struct NewScreen nw=j
0,0,320,200,4,0,1 ,NULL, CUSTOMSCREEN,NULL,NULL,NULL,NULL ];
```

satırları bulunmaktadır. NewScreen, bizim yeni ekranımızın yapı değişkenidir ve bu da Amiga sisteminin standart yapılarındandır. Biz bu yapı yardımıyla ekran özelliklerimizi sisteme bildiririz ve ekranımızı açarız. Buradaki 'nw' değişkeni de, bu yapı özelliğinde tanımlanarak ilk değerleri alır. İlk değerlerimiz sırasıyla; ***x başlangıç*** (LeftEdge), *y* ***başlangıç*** (TopEdge), ***genişlik*** (Width), ***uzunluk*** (Height), ***bitplane*** *sayısı* (Depth), ***kalem rengi*** (DetailPen), ***kağıt rengi*** (BlockPen), ***ekran görünümü*** (ViewMode), ***ekran tipi*** (Type), ***ekranın*** *kullanacağı font ismi* (TextAttr), *ekran ismi* (DefaultTitle), *ekranda kullanılacak olan kutular* (Gadgets) ve *ekranın plane düzeni* (bitmap) dir. Bu yapı da, gfx.h içinde aşağıdaki gibi tanımlanmaktadır.

```
struct NewScreen
{
SHORTLeftEdge,TopEdge,Widlraieight, Depth;
UBYTE DetailPen, BlockPen;
USHORT ViewModes;
USHORTType;
struct TextAttr *Font;
UBYTE *DefaultTitle;
struct Gadget *Gadgets;
struct BitMap *CustomBitMap;
};
```

Bir sonraki satırlarda ise, ana programa başlanır. GfxBase ve IntuitionBase library'leri açılarak, eğer bir hata yoksa;

```
scr=OpenScreen(&nw);
```

satırına gelinir. 'nw' bizim ekranla ile bilgilerin saklandığı yapımızdır. OpenScreen() fonksiyonu ile bu ekran açılır ve 'ser' değişkenine, ekranla ilgili bilgilerin saklandığı yapıadresi aktarılır. Eğer ekranımız açılamazsa, NULL maerosuyla geri döner ve library'ler kapanarak programdan çıkılır. Ekran açıldıktan sonra ise,

```
rp=&(scr->RastPort);
```

ile açılan ekranımızın hafıza yapısıyla ile bilgilerin saklandığı RastPort değişkeninin adresi, 'rp' değişkenine aktarılır. Ve daha sonra,

```
Move(rp,100,100);
Text(rp, "Amiga Dünyası", 13);
```

İle logomuz yazılır. Delay() ile bir süre bekledikten sonra, açılan ekranımız ve library'ler kapanarak, programdan hatasız olarak çıktığımızı belirten;

```
return(0);
```

satırı ile programımızdan çıkarız.

Programımızı bir kez daha inceledikten ve yazılımını da kavradıktan sonra artık deneyebilirsiniz. Derleme işlemleri ise kısaca (Aztec C V3.6a için!):

```
cc +1 prog.c
İn    prog.o -Ic32
```

şeklindedir. Editör yardımıyla programımızı yazın ve siz de üzerinde oynayın.

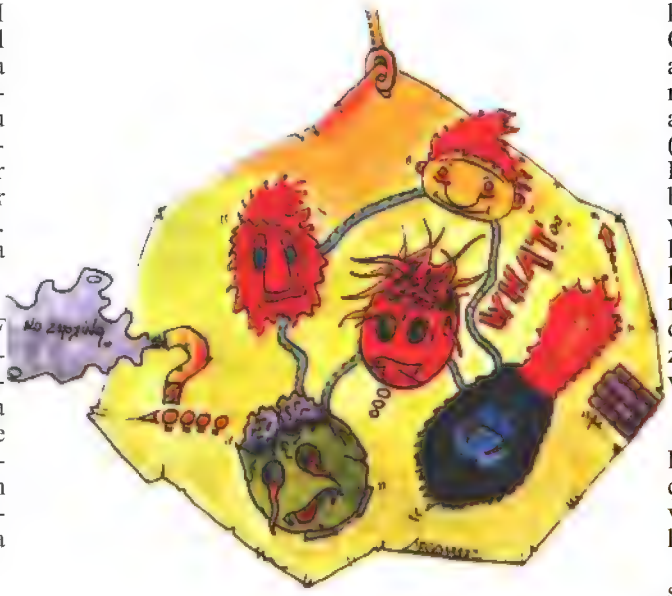
Şimdilik bu kadar. Gelecek ay yeni örneklerle buluşmak üzere hepinize iyi çalışmalar dilerim.

TEHLİKE DEVAM EDİYOR!

TUNÇ DİNDAŞ

DOSYALARINIZIN KENARLARI HALA ISIRIUYOR. AÇGÖZLÜ VİRÜSLER YAYILMAYA DEVAM EDİYOR. AMİGA DÜNYASI OKUYANLAR GAYET 'COOL İŞLERİNE DEVAM EDİYOR. YA ÖTEKİLER?

Geçen aylarda size SADDAM VİRÜS belasını anlatmış ve nasıl kurtulacağınızı yazmıştık. Ayrıca çıkacak olan bazı virüsler hakkında kısa haberler vermiştik. Bu ayda size bazı yeni virüsler ve virüs killer'lar hakkında bilgiler vereceğiz. İlk önce yeni virüsler hakkında kısa açıklayıcı bilgiler. Ve SADDAM VİRÜS hakkında tam açıklama.



REVENGE BOOTLOADER:
Daha önceki *'REVENGE OF LAMER EXTERMINATOR'* virüsü, programcısı tarafından yazılmış boot virüsüdür. Hakkında fazla bir bilgimiz yoktur. Sadece yapısı itibariyle formatlama yapan bir boot block virüsüdür. Son çıkan virüs olan Revence Bootloader için gelecek sayılarımızda daha detaylı bilgiler vereceğiz.

SMILY CANCER MI:
Adından da anlaşıldığı gibi şakaçı bir virüstür. Belirtileri, değişen CLI renkleri ve belli bir resetten sonra aktif olan mouse belirteci. Değişen mouse, şapka giymiş bir smiley halini alıyor. Daha sonrada altından scroll (kayan yazı) geçmeye başlıyor. Burada bu ekibin daha yeni işe başladığını ve bundan sonra başka virüsleri piyasaya süreceklerini belirtiyorlar. SMILY CANCER bir link (file) virüsüdür, 's' directory'sindeki startup-sequence'in ilk dosyasına yerleşir. Henüz extra bir zararını görmedim. "VT 2.21" virüskiller'i ile öldürülebiliyor.

SADDAM VİRÜS:
Geçen ayların korkulu rüyası. Duyduğum kadarıyla İstanbul'da bir çok işyerini karıştırmış. Şimdi size virüsün çalışma mantığı ve zararları hakkında tam açıklamayı verelim.

Saddam virüsü bir link (file) virüsüdür. Kendini öteki örnekleri gibi startup-sequence'taki bir dosyaya bağlamaz. Sistemin otomatik olarak okuduğu 'L' directory'sindeki disk-validator'a bulaşır. Sürücülere takılan her diskette, bu dosya otomatik olarak aktif hale gelir yani okunur. Virüs böylece takılan her diskete bulaşır. Eğer diskette 'L' directory'si yoksa directory'yi yaratır ve içine kendisini 'disk-validator' olarak kaydeder. Bulaştığı disketlerde öteki dosyalar ile arasında bir bağıntı kurar. Kendisinin silinmesi halinde, o dosyalan çalışmaz hale getirir. Her aktif hale geldiğinde disketin kırkıncı track'larının bazı yerlerine 'IRAK' yazar. Kırkıncı track'lar directory trackları olduğu için, bunların herbiri bir dosyanızı bozar. Tabii ki bu hareketle kendisini diskete daha da iyi bulaştırır. Disket kullanıldıkça yerini sağlamlaştırır. Bu virüsten kurtulmak için NUKE SADDAM KILLER'i kullanabilirsiniz. "VT 2.21" her zaman iyi sonuç vermiyor. Çoğu kez virüsü silmiş gibi yapıp silmiyor. En iyi çözüm "NUKE 1.3b". Bu killer, Saddamı yok etmekle kalmayıp disketeki bozuk track 'lan da tamir ediyor. Harddisk kullanıcıları için bir kurtuluş yok. Tek çare 'FORMAT DH0:'.... Umarız harddisk kullanıcıları için bir killer gelir. Merak etmeyin. Bu durumda sizi hemen haberdar edeceğiz.

Ayrıca yakında THE MASTER VİRÜS KILLER'ın yeni versiyonu çıkacak. Bu versiyonda büyük olasılıkla 'SADDAM KİLLER' da olacak.

Bu bilgileri nereden bulduğumu soran mektuplar alıyorum. Virüsler hakkında bilgileri yabancı dergilerden çevirmiyorum. Sadece hobilerim arasında virüsleri incelemek gelir. Virüslü disketleri kartuş ya da çeşitli monitör programları ile incelerim. Bu işlemde bana yardımcı olan HÜSEYİN YEŞİLBAŞ vardır.

Bu dert burada bitmiyor. Belki gelecek ay değişik bir virüs datalarınızı bozabilir. Disket kullanıcıları için çareler bulunabilir, ama harddisk kullanıcıları için bu problem çok kötü. Bu sebeple harddisk kullanıcılarının dikkatli olmasını tavsiye ederim. Virüssüz günler dilerim.

AMIGA SALATASI

TUNÇ DİNDAŞ

İşte bir ay sonra bir çok tiyo ile yine beraberiz. Acele etmeyin hepsini sırası ile vereceğiz. Önce teşekkür etmem gereken bazı arkadaşlarım var. Bu ay bana yardımlarından dolayı, MEHMET ALİ ŞAHİN'e, OBITUARY'ye, HASAN BEYAZ/TST BEYDAĞI'na ve BURAK SAM" ÖZIŞIK'a teşekkür ederim.

Geçen aylarda çalışmayan bazı tiyoları yayınlamışım. Bu tiyoların bazı versiyonlarda çalışmadığını belirtmeyi unutmuşum. Bu yanlışlık için özür dilerim. Artık tiyolarımaz geçebiliriz. Hazır mısınız?

♦ *ROBOTIC LIFE (MOVEM):*

Geçen ay kademe kodlarının bir kısmını verdiğimiz oyunun, bu ay diğer bazı kademe kodlarını veriyoruz. Belki gelecek ay kalanını yazarım. Malum oyun çok zor.

20: LIEZGXCY	21: LNGGSIIW
22: OKDPWEOO	23: LASZEWQZ
24: MBCWZTED	25: LKASHHEE
26: LKVXXSAE	27: QWUICBVE
28: MNMNCBXW	29: ULNBUWEU
30: NNXYQZUE	31: HUETTWEW
32: PPOEUUCH	33: LJWQZECB
34: MBXCWICS	35: LASGFHEZ
36: LKD1UIWE	37: LKAZUWUE
38: SDNCEUZF	39: LKJIFGDW
40: BCNVDFWE	41: CXEIUWXS
42: AJOHXVWW	

+ *INTERPHASE:*

Oyunu başlatın ve 'Fenny' yazın. "F" büyük harf olmalı. Ekran silinecek ve oyunda yeralan tüm objelerin gösterildiği bir demo çıkacaktır. Mouse ile objeleri istediğiniz gibi çevirebilirsiniz, sol tuş ile obje değiştirebilirsiniz.

♦ *BUBBLE BOBBLE:*

Eski ama klasik bir oyun. Yaratıkları teker teker balonlara tıkıp patlatmak yerine hepsini bir anda patlatarak hem daha çok patlatma puanı hem de daha değerli meyvalar kazanın. Bir yaratık, patlatıldığında 1000 puan verir ve 500 puanlık muz çıkar. Çoklu patlatmalarda ise: 2 için 1000, 3 için 2000, 4 için 4000, 5 için 8000 ve 6 için 16000 puan alırsınız. Düşen meyveler ise her sayı için daha değerlisi eklenerek düşer. Meyvelerin sırası: Muz=500, elma=1000, şeftali=2000, karpuz=4000, üzüm=7000 ve ananas= 16000.

Yine aynı oyunda ilk birkaç level için daha çok puan alma yöntemleri:

1.Level: Başlar başlamaz balon atmaya başlayın, en üst kata çıkıp tüm yaratıkları balona tıkın. Balonları patlatmadan önce yapabildiğiniz kadar çok balon yapın. Son olarak da, hem kendi balonlarınızı hem de \aratiklarm balonlarını aynı anda patlatın. Böylece patlayan her boş balon muza dönüşecektir. Yaklaşık 20 muzu fazladan oluşturmak mümkün: bu da fazladan 10000 puan getirir,

50. Level: Birinci level için yapmanız gerekenlerin aynısını yapın.

Bazı level'larda çıkan çok puanlı maddeler ve bu maddelerin çıkış yerleri ise şöyle: 2-orta, 4-sol, 16-sol, 22-sağ, 27-orta, 29-sağ, 32-orta, 38-sol, 42-sol, 53-sol, 56-sol, 63-sağ, 67-orta, 70-sol, 72-orta, 73-sağ, 74-sol, 79-sağ, 82-sağ, 87-sağ, 88-sağ, 89-sağ, 92-sol, 98-sol.

♦ *DRAGON'S BREATH:*

Türkçe ve güzel bir oyun. İşte size işinize epey yarayacak büyülerin bir listesi: (Elinizde crack kopya varsa, yazdıklarım işinize yaramayacak, çünkü crack kopyada büyüler çalışmıyor), Orjinal oyunu almanızı tavsiye ederim. Bu arada bu büyüleri yollayan ONAT ÇAKITa teşekkürler. (TİPS ARE COOL MAN, LİKE YOUR MUZAX).

/. Ejderhanın güç ve sağlık düzeyini arttırma:
2 * RASGON ez ve ısıt
2 * OREGANSE ez ve ısıt
1 * ACRUS karıştır ve ısıt
Yan etki: Akıl ve hız düşer.

2. Ejderhanın akıl düzeyini arttırma:
2 * RASGON ez ve ısıt
2 * CHURL kes ve kondanse et
1 * ACRUS karıştır ve ısıt
Eğer CHURL yerine HALORUS kullanırsanız, aklın yanında sağlık ve hız da değişir. HALORUS'u kesip kondandse ederek kullanın.

3. Ejderhanın sağlık düzeyini arttırma:
2 * RASGON ez ve ısıt
3 * MIANOCAL ez ve kondanse et
1 * ACRUS

4. Ejderhanın görüş gücünü arttırma:
2 * RASGON ez ve ısıt
2 * IGELE karıştır ve ısıt/
Bu formülle kuvvet ve sağlık da artarken hız düşer. Yine aynı iş için başka bir formül:
1 * MOLMAS kondanse et
1 * ACRUS

5. *Köy nüfusunu arttırmak için:*
2 * TIUS ısıt
2*CHURL ısıt
1 * ACRUS kondanse et
Eğer TIUS yoksa CALOTIS'i kondanse ederek kullanın.

6. Köy nüfusunu azaltmak için:
2 * TIUS ısıt
2 * SNIR kes
1 * ACRUS karıştır ve ısıt

7. *Köyde* ***hastalık yaratmak için:***
3 * TIUS ısıt
5 * YASIN ısıt
2 * ACRUS karıştır ve ısıt
Bu büyüyü iki kez yaptığınızda, nüfusta büyük bir azalma olacaktır.

8. Hastalığı şiddetlendirmek için:
3 * YASIN ısıt
2 * TIUS
2 * ACRUS ısıt

9. Yumurta sayısını arttırmak için:
2 * TIUS ısıt
2 * THOFT
3 * CALOTIS kes ve ısıt
Eğer CALOTIS yerine 4 * MOLMAR kondanse ederseniz daha etkili olur.

**** SENTINEL:***

Heh heh. Ben daha ölmedim ama bu oyun da daha bitmedi. Alın size biraz kod daha:

1240...46755017	1256...74975076
1274...96638447	1298...86794459
1320...66647105	1341...71850998
1345...24864646	1368...79149482
1390...74367198	1410...86975992
1415...87512964	1446...00674565
1474...79387067	1492...50420744
1516...81700264	1520...64367692
1549...57667514	1582...48153798
1615...42979959	1650...99073393
1687...75852952	1680...11740865
1708...40445049	1741...42264406
1777...73290915	1763...49843471
1791...49058898	

♦ *CHIP'S CHALLANGE:*

Bu US GOLD oyununun bazı level kodlarını daha önce vermiştik. Birazını daha vereceğiz, ancak daha önce programcının bazı mesajlarını okumak isterseniz, oyun sırasında "F" ya da "G" tuşuna basın. Ekran ters dönecek ve önplanda yazıları göreceksiniz. Kodlar ise şunlar:

37...VQNK	38...BIFA	39...ICXY
40... YWFH	41.. .GKWD	42.. .LMFU
43...UJDP	44...TXHL	45...OVPZ
46...HDQJ *	47...LXPP	48..JYSF
49...PPXI	50...QBDH	51...IGGJ

52...PPHT 53...LGNX 54...ZMGC
55...SJES 56...TCJE 57...UBXU
58...YBLT 59...BLDM

İstanbul Bostancı'dan bize iki adet tiyo gönderen TİMUÇİN ERŞEN'e teşekkür eder mektuplarının devamını dilerim.

♦ *UNREAL:*

Oyunda sonsuz enerji için intro ekranında ***ORDILOGICUS'*** yazarsanız, ekran flaş yapar. Kuş üzerinde iken enerjiniz azalmaz, fakat ormanda enerjiniz azalır. Enerjiniz sıfır olduğu zaman size bir şey **olmaz** artık rahatlıkla oyunu bitirebilirsiniz.

♦ *FIGHTER BOMBER:*

Pilot ismini BUCKAROO olarak girin. Daha sonra uçağınızı ve rakip uçağı ile görev seçimi ve cephane yüklenmesinden sonra, uçak pistte iken uçağı hareket ettirmeden önce makinalı tüfeği seçin. Daha sonra 'd' tuşuna bastığınızda kendinizi hedefin üzerinde bulursunuz, üstelik zamandan ve benzinden hiç bir şey kaybetmezsiniz. Bir hedefi yok ettiğinizde, eğer yokedilecek başka hedefler varsa tekrar 'd' tuşuna basın. Bütün hedefler yokedildikten sonra yine 'd' tuşuna basın. Havalanı hemen yanı başınızdadır. Buraya indiğinizde, görev başarıyla tamamlanmış olur.

Şimdi vereceğim tiyolar, Samsun'dan YAŞAR ve MURAT ikilisine ait. Funny mektuplar için teşekkürler, mektup bombardımanına devam. Samsun'un neyi meşhur? Vallahi ben bilmiyorum. Bir şeyler isteyecektim ama???? Ayrıca tiyolarınızı deneyin ve daha çok açıklamalı gönderin lütfen. Görüşmek üzere.

♦ *GODS:*

Bu tiyolar bazı versiyonlarda çalışır. Çalışmazsa hemen paniğe kapılıp telefon açmayın. Eğer çalışmazsa bekleyin, belki gelecek ay belki cheat modunu yayınlayabilirim.

Level 2: XWV Level 3: KRJ
Level 4: XAB

♦ *PANZA KICK BOXINC:*

İki kişilik oyun modunu seçin. Karşınızdaki (2.player) oyuncuyu kimse oynamayacak. Bu sayede rakibinizi rahatlıkla dövün, öldürün. Böylece refleks vb. gibi yüzdeleriniz artacak. Böylece daha iyi rakiplerle dövüşebilirsiniz.

♦ *XYBOTS:*

Oyunda hi-score tablosuna adınızı 'ALF' olarak yazın.

Şimdiki tiyolar İstanbul'dan KEREM GÖĞÜŞ'ün. Mektubun için teşekkürler KEREM yeni mektuplarını bekliyorum.

♦ *SHADOW DANCER:*

Oyunda ilk muhafızı geçmek için uçağa iki ninja büyüsü ile gelin. İkisini de kullandıktan sonra, yanına gidip eline doğru zıplayarak yıldız atın. Böylece hemen ölecektir. İlk bonus level'da otomatik ateşi tavsiye ederim.

♦ *RICK DANGEROUS:*

Oyunun son kademesini tamamlayabilmek için ilk önce son odadaki kutuyu yok edin.

♦ *PRINCE OF PERSIA:*

Şişman muhafızı öldürmek için. vuramayacağı kadar uzaklasın (tabii kılıçla). Bir adım atıp hemen joystick'i \ukan itip ateş tuşuna basın ve böyle devam edin.

♦ *TURRICAN II:*

Oyunun ilk muhafızını öldürmek oldukça basitmiş. Muhafız zıpladıktan sonra bir süre duruyor. O sırada ayağının dibine gidip yukarı atlarsanız, silahın namlusuna çıkarsınız. Şimdi ise FULLFIRE moduna geçip kafasına ateş ederseniz onu imha edersiniz.

Şimdiki mektubumuz Bursa'dan BURAK SÖĞLTOĞLUna ait. Selam BURAK, gönderdiğin tiyolardan bazıları daha önce yayınlanmıştı. Onun için yayınlanmayan bir **tiyonu** yayınlıyorum. Ama yeni mektuplarını bekliyorum.

♦ *IKARIWARRIORS:*

Sonsuz hak için oyunun hi-score tablosuna **FREERIDE** yazın.

İstanbul'dan BURAK KURÇ bazı tiyolar göndermiş, teşekkür ederim. Tiyolarını deneyemedim. Çalışırlarsa gelecek ay burada bulabilirisin. Ayrıca İstanbul'dan SERMET ACAR'a kısa bir not yazmalıyım. 'Selam! Sorunuzun cevabını bulamadım. Cevabı bulurbulmaz size telefon açıp bildireceğim, iyi günler.'

Gelecek ay derginin MEGA sayfası AMIGA SALATASI'nda tekrar buluşmak üzere hoşçakalın. Bana bulduğunuz tiyolan göndermeyi unutmayın. Mektuplarınızı bekliyorum.

Doğan TÜRKÜLER

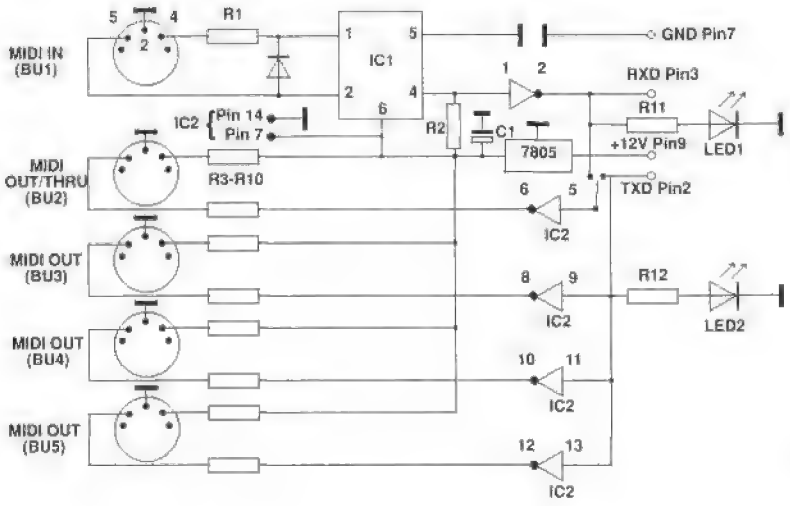
HARDWARE DERSANESI

0 şehr-/ İstanbul ki, sokakları altın olan, vapur düdükleriyle, martı kahkahalarının birbirine karıştığı saadet diyarıdır. Boğazın mavi sularının serinliğinin, hafif keskin yosun kokusuyla karışıp, lodosun etkisiyle suratınızı yalayıp geçmesi belki ömrünüze bir on yıl daha ekler. Hele kız kulesini karşınıza alıp, ardından batan güneşin oluşturduğu grubun yakamozlarını seyrederken, ince belli bir bardakta keyif çayınızı içmek kadar güzel birşey olabilir mi? Peki siz hiç Kuleli Askeri Lisesinin önünde balık tutanları seyrettiniz mi? Balığın çıkmadığı günlerde bile burada o insanları görebilirsiniz. Gözleri hep umut doludur ve mutludurlar. Normaldir, çünkü kuzey rüzgarının inşanı okşayışı ve sahile yakın geçen kayıkların oluşturdukları o dalgaların sesinin mutlu etmeyeceği hiçbir inşan olamaz. Hayır efendim İstanbul ölmedi! Hala doğanın güzelliğinin bulunduğu yerler mevcut. Ve İstanbul'un müziği. Lütfen havada bulutun olmadığı bir gece, saat oniki'den sonra İstanbul'un köprüyü gören bir sahiline iniiniz. Sahilde bulduğunuz herhangi bir yere oturup biraz etrafınızı izleyiniz. Emin olun, bir süre sonra siz de sessizliğin sesini duyacak ve İstanbul'un müziğinin ne olduğunu anlayacaksınız (Eğer Tarabya civarlarında sahile oturursanız, daha çok gazino müziğinin ne olduğunu anlarsınız! Bu ikisini karıştırmamanızı tavsiye ederim). Sonuçta laf dolanıp dolaşıp yine müziğe geldi. Müzikle ilgili devrelerimiz devam ediyor. Bu ay sizlere bir arabirimden söz etmek istiyorum. Bu arabirim bir midi interface devresi.

MIDI INTERFACE DEVRESİ

Çok çeşitli bilgisayarlar vardır. Örneğin IBM, Amiga, Macintoch vs. Bunlar kendi içlerinde ve kendi cinslerindeki bilgisayarlarla haberleşmede pek sorun çıkartmazlar. Ama Bazen bir bilgisayarda hazırlamış olduğunuz bir dosyayı başka bir cins bilgisayarda kullanmanız gerekir. İşte o zaman bir çok sorunla karşılaşırsınız. Örneğin Amiga'da hazırladığınız bir text'i IBM'de kullanmak istiyorsunuz. İşte bu gibi sorunlar bilgisayarlara bazı standartlar getirilerek azaltılmaya çalışılmıştır. En önemli standart ASCII karakter kodudur. Birçok yüksek seviyeli bilgisayarda, bu kod bir standart olarak düzenlenmiştir ve siz bir text dosyasını başka bir bilgisayara ilettiğinizde, kodlar aynı olduğu için herhangi bir sorunla karşılaşmazsınız. Yani Amiga'da ASCII karakter standardında yazılmış bir text dosyasını IBM veya Diğer bilgisayarlarda direk olarak kullanabilirsiniz. Peki bu iletim işlemi nasıl olacaktır? Bir Amiga disketini alıp, herhangi bir PC bilgisayara veya başka bilgisayara takamazsınız. Bu sebepten bilgisayarlar dışarıyla haberleşmek için bazı portlar bulundururlar. Bu portlara, modem veya bazı kabloların bağlanması yasıtasıyla diğer bilgisayarlarla bilgi alışverişinde bulunabilirler. İşte bilgi alış veriş sorunu, bu şekilde çözümlenmiş olur. Lütfen bekleyin bunların müzikle olan alakasına geliyorum.

Müzikte de aynı sorunlar yaşanmaktaydı. Bu sorunların halledilmesi için önce bir haberleşme dili hazırlandı. Tabii bu haberleşme dilinin iletimine yarayacak olan bir arabirim de gerekiyordu. Bu ikilinin toplamı MIDI'yi oluşturdu (Musical Instruments Digital Interface). 1983 yılında oluşturulan bu standart, Japon müzik firmlarının ilgisiyle yerine oturmaya başladı. Yeni çıkan müzik aletleri bu dili kullanır ve diğer enstrümanlarla haberleşebilir duruma geldiler. Midi arabirimi, aynı bir modem mantığıyla çalışmakta; fakat buna karşılık, çok basit bir dizayna sahip bulunmaktadır. Haberleşme düzeni serial olup, 31250 Baud hızıyla çalışır. Bilgiler bir başlangıç biti, bir bitiş biti ve sekiz data biti olmak üzere on bitlik paketlerden oluşur. Parity bitleri bulunmaz. (MIDI ile ilgili geniş bilgi için Amiga Dünyası Sayı:3 AMİGA & MIDI yazısını incelemeniz yararlı olacaktır). Sonuç olarak AMİGA'da müzikle uğraştığı için, diğer müzik aletlerini kontrol edebilir veya bir müzik aleti gibi kullanılabilir. Tabii ki bu, aşağıda vereceğimiz MIDI devresini yaptığınız takdirde gerçekleşebilir.



Devrede Kullanılan Elemanların Listesi:

IC1-	SPX7911 veyaPC900
IC2:	74LS04
IC3:	7805
D1:	1N4148
LED1:	Kırmızı LED
LED2:	Yeşil LED
C1:	47 mikroF
R1:	220 Ohm
R2:	470 Ohm
R3-R10:	220 Ohm
R11.R12:	100 Ohm
BU1-BU5:	5 kutuplu DİN fiş (180 derece)
S:	Svvitch

* Amiga'nın serial portu için; 25 SUB-D erkek konnektor
* Birkaç metre zil teli (montaj için)
* Entegre soketleri

Türkiye piyasasında çeşitli tiplerde yerli ve yabancı MIDI devreleıi satılmaktadır. Bunların fiyatları günün parasıyla 75000 TL den başlamaktadır. Bizim devremiz yeterli seviyede bir devre olduğıı ve normal çalıştığı için olacak herhalde, maximum 20000-30000 TL. arasına malolmaktadır. Devre, Amiga'nın serial portu üzerinden RS-232 standardına uygun olacak şekilde sürülmektedir Devrede kullanılan 7805 entegresi, Amiga'nın serial +5 volt bulunmaması dolayısıyla kullanılmıştır. Bu en- sayesinde. 12 volttan 5 volt elde ediyoruz. Bu devrede kul- TTL entegreyi beslemek için gerekli olan gerilimdir. *Utma* devredeki S svvitch'i çıkışlardan birini OUT veya THRU seçme olanağını yaratmaktadır. Bu sayede bir giriş ve dört çıkış elde edebilirsiniz. Devrede karşılaşacağınız tek zorluk. SPX 7911 veya PC900 entegrelerinin bulunmasında olabilir. Bunlar Opto Coupler olup, piyasada bulunan 6N138 veya 4N27 entegreleri de ayakları uydurulmak suretiyle kullanılabilir. Kırmızı LED MIDI IN'deki datayı, yeşil LED ise MIDI OUT'taki datayı gösterir. Bunlar Data iletimi hakkında bilgi sahibi olmanıza yarar, ilk başta, devrenin çalışıp çalışmadığının anlaşılması için yararlı olmakla birlikte, uzun vadede bunları kaldırmanız veya bunları birer transistor üzerinden sürmeniz bilgisayarınızın sağlığı açısından daha yararlı olacaktır.

CUSTOM CHIPLERİ İNCELEMEYE DEVAM EDİYORUZ

FAT AGNUS

Geçen ay genel olarak değindiğimiz AGNUS entegresi Amiga'ıun birçok önemli veri iletişim, bilgi aktarım ve düzenleme görevlerini üzerine almıştır. Daha önce de değindiğimiz gibi, AGNUS bütün DMA akışını kontrolü altında tutar. Ayrıca video görüntüsü için H-sync, V-sync ve Composite video işareti üretir. Bunların yanında Chip Ramların Refresh işlemini de gerçekleştirir

AGNUS'un diğer önemli iki işlevi ise, Blitter ve copper'dır. Bilitter hafıza bölgeleri üzerinde işlemler yapan veya onların taşınmasında kullanılan özel bir devredir. Bu tip işlemleri ÜOOO'den çok daha hızlı gerçekleştirebilir. Ayrca Blitter, çizgi çizimi ve alan doldurulması işlemlerini de yapmaya muktedirdir. Copper basit bir yardımcı işlemcidir. Bunun programları copperlist diye adlandırılır. Sadece üç adet komutu vardır. Copper çeşitli chip registerların içeriklerini 68000'den bağımsız olarak tazelenir ve değiştirebilme yeteneğine sahiptir.

FAT AGNUS'un Pinleri ve İşlevleri

Pin no	Kısa adı	İşlevi	giriş/çıkış
01-14	RD15-RD2	Register Bus hatları 15-2	I/O
	INT3*	Blitter hazır interrupt'ı	O
	DMAL	Audio/Disk DMA isteği	I
	RD1	Register Bus hattı 1	I/O
18	RST*	Reset	I
	BLS*	Blitter işlev dışı	I
20	DBR*	Data Bus isteği	O
21	RRW	DRAM ReadAVrite	O
22	PRW	İşlemci ReadAVrite	I
23	RGEN*	RGEnable	I
24	AS*	Adres Strobu	I
25	RAMEN*	RAM Enable	I
26-33	RGA8-RGA1	Register Adres Bus'ı 8-1	O
34	28MHz	AnaClock	I
35	XCLK	Evrilmiş ana elock	I
36	XCLKEN*	Ana Clock Enable	I
37	CDAC*	Evrilip kaydırılmış 7MHz Clock	O
38	7MHZ	28MHz Clk. 4'e bölünmüş	O
39	CCKQ	Color Clock gecikmesi	O
40	CCK	Color Clock	O
41	TEST	Register ulaşımı testi	I
43-51	MA0-MA8	Output Bus hattı 0-8	O
52	LDS*	Alt Data Strobu	I
53	UDS*	Üst Data Strobu	I
54	CASL*	Kolon alt adres strobu	O
55	CASU*	Kolon üst adres strobu	O
56	RAS1*	Satır adres strobu 1	O
57	RAS0*	Satır adres strobu 0	O
59-77	A19-A11	Adres Bus hattı 19-1	I
78	LP*	Lightpen	O
79	VSY*	Vertical Synch.	I/O
80	CSY*	Composite video synch.	O
81	HSY*	Horizorital synch.	I/O
84	RD0	Register Bus hattı 0	I/O

FAT AGNUS'un pinleri bu kadar. Şimdi bunlardan önemli olanları inceleyelim.

Data Bus RD0-RD15:

16 adet data hattı mevcuttur. Bunlar, doğrudan Chip RAM Data Bus'ma bağlıdırlar. Ayrıca içteki bütün chip registerlar bu hatta bağlıdırlar.

Register Adres Bus RGA0-RGA8:

Agnus register adres bus'ı iki yönlüdür. Bir DMA ulaşımı için. register adres üreteci gerekli register adreslerini bu hat üzerine yerleştirir. Eğer işlemci chip registerlara ulaşmak isterse, bu hatlar giriş halini alır ve işlemci tarafından seçilen register adresi, Agnus içindeki register adres çözücüsüne yollanır. Genelde bu hattaki değer $FF ise, yani bütün adres hattı high ise, hiçbir işlem yapılmaz.

Dynamic RAM'lar için adres hattı MA0-MA8:

Bu adres hattı, chip RAM adres Bus'ına bağlıdır. Bunlar Agnus tarafından her zaman aktif halde tutulurlar.

Clock Hattı CCK ve CCKQ:

Bu iki hat sadece clock hatlarıdır. İki sinyalin de frekansı 3.58 MHz olup, bu işlemci frekansının yarısına eşittir. CCKQ sinyali, CCK sinyaline göre 90 derece fazı kaymış bir sinyaldir. Agnus'un bütün zamanlaması bu iki sinyale göre akord edilmiştir.

Bus Kontrol hatları BLS, RRW, DBR:

Bu üç hat, Amiga'nın kontrol lojiğine bağlıdır. Agnus, DBR (data bus reque$t) hattını, kontrol lojiğine bir sonraki data bus döngüsünü almak istediğini söylemek için kullanır. Bu hat işlemcinin data isteğine göre, her zaman daha önceliklidir. Eğer Agnus'un herhangi bir bus döngüsüne ihtiyacı olursa, 68000 bu döngü bitene kadar beklemek zorundadır. Bu da bize AGNUS'un ne kadar kazak bir chip olduğunu göstermektedir.

RRW hattı, kontrol lojiğine Agnus'un Chip RAM'a bilgi yazmak veya buradan bilgi almak isteğini bildirir.

BLS sinyali, işlemcinin 3 bus döngüsü müddetince beklediğini haber verir. Agnus bunu öğrenince işlemciye bir döngü yapması için izin verir.

Kontrol sinyalleri RST, INT3, DMAL:

RST sinyali, işlemcinin reset hattına direkt olarak bağlıdır. Ve reset halinde Agnus'u baştan programa alır.

INT3 hattı, Paula'ya bağlıdır. Agnus bir interrupt yarattığında Paula bu hat üzerinden uyarılır.

DMAL hattı da Paula'ya bağlıdır. Paula bu hattı Agnus'a bir DMA transferi yapacağını bildireceği zaman kullanır.

Diğer Hatlar HSY, VSY, CSY ve LP:

Normalde bir monitörün senkronizasyon sinyalleri, HŞY ve VSY'den oluşur. CSY sinyali ise, HSY ve VSY sinyallerinin toplamıdır ve video mixerler için gereken video sinyalidir.

LP girişi, bir light pen bağlandığında aktif olur. Bu pinde bir low seviye belirince, ekran sayaçlarının içerikleri ekrandaki noktanın değerini alır.

HSY ve VSY hatları, ayrıca giriş olarak da kullanılabilir. Bu sayede Agnus dışarıdan senkronize edilebilir (Genlock).

Mutlu mutlu bana sırıtan Agnus'umu, bir reset darbesiyle şimdilik öldürüyor ve gelecek aya size verebilecek yeni fantaziler bulma uğruna yollara düşüyorum.

BURAK OZDEMIR

Merhaba arkadaşlar. Bu ayki yazımızda AMOS'un "Sprite" komutlarını göreceğiz. Ama bundan önce Sprite'lar hakkında genel bazı bilgiler vereceğim. Amiga"nın en önemli yeteneklerinden biri de Sprite'lardır. AMOS hem hardware Sprite'ları. hem de software Sprite'larını programlannızda kolayca kullanabilmenizi sağlar. İlk olarak bunların ne olduğuna bakalım:

Hardware Sprite"ları. ekranda birbirlerinden bağımsız olarak gösterilebilen görüntülerdir. Bunlara örnek olarak Mouse'u verebiliriz.

Bunlar hem üzerlerinden geçtikleri yerleri bozmazlar, hem de son derece hızlı hareket ederler. Ayrıca hafızada çok az yer tutarlar. Bu yüzden oyun programlarının yazılımında ilk sırayı alırlar.

Her Sprite, 16 pixel genişliğindedir. Yüksekliği ise 255 pixel'e kadar çıkabilir. Amiga'nın hardware'i en fazla sekiz tane üç renkli veya dört tane onbeş renkli Sprite kullanmanıza izin verir. Sıfır numaralı renk her zaman için saydamdır. İlk bakışta bu miktar pek o kadar iyi değilmiş gibi gözükebilir, ama AMOS'un programlama teknikleriyle bu miktar fazlaca yükseltilebilir. Şimdi teker teker Sprite komutlarını incelemeye başlayalım.

KOMUT: Sprite

KULLANILIŞ: Sprite n,x,y,g

Bu komut, seçilen Sprite'ı ekranda göstermek için kullanılır. Burada 'n' Sprite numarasıdır. 'x' ve 'y' ise Sprite'ın gözükeceği koodinatlardır. Bu koordinatlar normal ekran koordinatları olmayıp, özel hardware koordinatlarıdır. Bunları normal ekran koordinatlarına çevirmeyi daha sonra göreceğiz. Burada karşımıza yeni bir kavram çıkıyor. O da Sprite'ın üzerinde 'Hot Spot' adıyla alınan bir nokta. Bu noktanın yeri, verilen koordinatlara göre belirlenir ve Sprite oraya yerleştirilir. Burası sanki Sprite'ları tuttuğumuz yerdir. Genelde Sprite'ın sol üst köşesinde bulunur. Fakat bunun da yerini değiştirmek mümkündür. Neyse yakında bunu daha dikkatli inceleyeceğiz. Şimdi gelelim 'g' parametresine... Bu parametre, sprite bilgisinin alınacağı şekil numarasını belirler. Şekiller hafıza bankasının Sprite'lar için ayrılmış özel bir bölgesinde saklanır. Yukarıdaki parametrelerden *x,* y ve g yazılmayabilir; fakat yine de uygun yerlere virgül koymanız gereklidir.

Aşağıda bu komuta basit bir örnek var. Burada diskden hafızaya alınan bir Sprite'ı, Mouse ile hareket ettiriyorsunuz. Mouse'un herhangi bir tuşuna basınca da program bitiyor.

```
Rem ********************************
Rem**          AMIGA DÜNYASI         **
Rem **       AMOS Demo Program        **
Rem **         Modified from          **
Rem **       the AMOS Manual          **
Rem **             By                 **
Rem **        Burak Özdemir           **
Rem **      AMOS Copyright 1990       **
Rem **          Mandarin/Jawx         **
Rem ********************************
Load"AMOS_DATA:Sprites/Octopus.abk"
Get Sprite Palette
Curs Off: Cls : Paper 0
Locate 0,0 : Centre "Hardware sprites Demo "
Do
For S=0 To 5
Sprite S+9,X Mouse+S*32,Y Mouse+S*32,1
NextS
Wait Vbl
If Mouse Key>0 Then Exit
Loop
```

Şimdi de deminki programın biraz daha değişiğini veriyorum. Burada matematiksel bir yöntemle Sprite'ın hareketini değiştirdim. Bakalım nasıl bulacaksınız.

```
Rem ********************************
Rem**          AMIGA DÜNYASI         **
Rem **       AMOS Demo Program        **
Rem **          Written By            **
Rem **        Burak Özdemir           **
Rem**       AMOS Copyright 1990       **
Rem **          Mandarin/Jawx         **
Rem ********************************
A#=-0.9599999
B#=1.6
C#=-0.4
X1#=X Mouse
Y1#=Y Mouse
IX1#=X1
IY1#=Y1
Load "amos_data:Sprites/Octopus.abk"
Get Sprite Palette
```

```
Curs Off: Cls : Paper 0 : Locate 0,0
Centre "Hardwvare sprites Demo "
Do
IX#=X Mouse
IY#=Y Mouse
X#=A#*X1#+B#*IX#+C#*IX1#
Y#=A#*Y1#+B#*IY#+C#*IY1#
Sprite 1X#+5O.Y#+5O,1
IX1#=IX#
IY1#=IY#
X1#=IX#
Y1#=IY#
Wait2
If Mouse Key>0 Then Exit
Loop
```

Yukarıdaki programın ilk üç satırını şu şekilde değiştirirseniz, sonuç daha ilginç olur:

```
A#=0.9499994
B#=-0.6
C#=0.6299989
```

Gelecek ay, bunun gibi matematiksel hilelerden daha çok bahsedeceğim. Ayrıca bir de sürprizim olacak....

Şimdi komut açıklamalarına devam edelim:

KOMUT: Get Sprite palette
KULLANILIŞ: Get Sprite palette [m]

Bu komut ile Sprite'lar için kullanılan renkler, o anki ekran için de kullanılır, 'm' parametresi ile bu renklerin sadece bir kısmının alınması sağlanır. Örneğin m=%0000000000**1 1 1 1 1 ile** ilk 6 renk bu paletten alınır. Bu arada sprite'ların renkleri renk tablosunun 16 ile 32. kütükleri arasından alınır. Her Sprite'a karşılık düşen renk numaraları şöyledir:

Sprite	**Renk** numarası
0/1	17/18/19
2/3	21/22/23
4/5	25/26/27
6/7	29/30/31

16.20,24 ve 28 numaralı renkler saydam kabul edilir.

KOMUT: Get Sprite
KULLANILIŞ: Get Sprite [e,]g,x 1 ,y 1 to x2,y2

Bu komut ile ekranın herhangi bir bölgesindeki şekli Sprite bankasına alabilirsiniz. Burada *'xl','yl','x2'* ve 'y2' parametreleri, ekran koordinatlarını; 'e' ise ekran numarasını belirler. Eğer 'e' belirtilmemişse, o zaman o an aktif olan ekran kullanılır, 'g' yine resim numarasıdır.

Aşağıdaki örnekte bu komutların ikisi de kullanılmış.

```
Rem ********************************
Rem**          AMIGA DÜNYASI        **
Rem **       AMOS Demo Program      **
Rem **         Modified from        **
Rem**        the AMOS Manual        **
Rem **              By
Rem **         Burak Özdemir        **
Rem **     AMOS Copyright 1990
Rem **         Mandarin/Jawx        **
Rem ********************************
MAKE  OBJECT
Flash Off: Get Sprite Palette
Curs Off: Cls 0 : Paper 0
Locate 0,0 : Centre "Hardware sprite Demo "
Hide
Do
Wait Vbl
X=X Mouse : Y=Y Mouse
For SX=0 To 3
Sprite SX+9,SX*32+X,Y,1
Next SX
If Mouse Key>0 Then Exit
Loop
Procedure MAKE  OBJECT
Cls 0
Polygon 8,0 To 16,16 To 0,16 To 8.0
Polygon0,16To0,0To4,4To 12.4 To 16.0 To 16.16 To 0.16
Get Sprite 1,0,0 To 16,16 End Proc
```

KOMUT: x Sprite
KULLANILIŞ: x Sprite(n)

Bu komutla, numarası verilen Sprite'm x eksenine göre hardware koordinatını bulabilirsiniz.

KOMUT: y Sprite
KULLANILIŞ: y Sprite(n)

Bu komut da deminki gibidir, ama y koordinatı için geçerlidir.

```
Rem ********************************
Rem **          AMIGA DÜNYASI        **
Rem **       AMOS Demo Program      **
Rem **         Modified from        **
Rem **        the AMOS Manual       **
Rem **              By              **
Rem **         Burak Özdemir        **
Rem **     AMOS Copyright 1990      **
Rem **         Mandarin/Jawx        **
Rem ********************************
Load"AMOS_DATA:Sprites/Octopus.abk"
Get Sprite Palette Curs Off : Cls 0 : Paper 0
Hide
Locate 0,0 : Print "X kordinati = ";
Locate 0,1 : Print "Y kordinati = ";
Do
Sprite 9,X Mouse,Y Mouse, 1
Locate 20,0 : Print X Sprite(9);" ";
Locate 20,1 : Print Y Sprite(9);" ";
Wait Vbl
If Mouse Key>0 Then Exit
Loop
```

Son olarak da, bir AMAL programı veriyorum. Bu konudan daha pek bahsetmedik, ama yine de kolay anlaşılır bir örnek.

```
Rem ********************************
Rem**          AMIGA DÜNYASI        **
Rem **       AMOS Demo Program      **
Rem **         Modified from        **
Rem **        the AMOS Manual       **
Rem **              By              **
Rem **         Burak Özdemir        **
Rem**        AMOS Copyright 1990    **
Rem **         Mandarin/Jawx        **
Rem ********************************
Flash Off : Hide : Curs Off
Screen Hide 0 : View
MAKE  OBJECT
Hide
Cls 0
Locate 0,0 : Paper 0
Centre "Patlamayi hareket ettirin"
Sprite 9,X Mouse,Y Mouse, 1
Amal 9,"Loop:For R0=l To 16:Let A=R0;Next R0;Jump Loop"
Amal On
Screen Show
Do
Sprite 9,X Mouse,Y Mouse, 1 : Wait Vbl
If Mouse Key>0 Then Exit
Loop
Procedure MAKE  OBJECT
ForS=l To 15
Cls 0,0,0 To 32,32
Circle 16,16,S*2
Get Sprite S,0,0To 32,32
Next S
End Proc
```

Bu aylık bu kadar. Tekrar görüşmek üzere...

AMIGA ASSEMBLER

Cem GENCER

Merhaba arkadaşlar! Bu ay Assembler köşesinde, geçen ay da belirttiğim gibi bir window içersine grafik basmayı göreceğiz. Bunun için de geçen ay yayınladığım programı kullanabilirsiniz. Programda sadece bazı satırları silip yerine yenilerini ekleyeceğiz. Söz verdiğim gibi bu ay MasterSeka v 1.75'i komple açıkladım. Seka konusunda hiçbir sorununuz kalmayacağını umuyorum. Geçelim bu ayki konumuza. İlkönce isterseniz program listemizi bir yazalım. Bunun için verdiğim programı baştan yazabilir ya da geçen ayki listenin gerekli yerlerini değiştirebilirsiniz. Değişikliklerin yanısıra bazı satırların da silinmesi gerekmekte. Bu satırlar şunlar:

* 12. satır: bsr.L DRAWBOXES
* 86.-114. arası: DRAWBOXES alt-rutini
* 158.-185. arası: COORDSPTR ve COORDS dataları

Bunun dışında, window içinde gösterilecek bir de resim hazırlamanız gerekmekte. Deluxe Paint'in MED-RES modunda dilediğiniz şekilde bir resim hazırlayabilirsiniz. Yalnız resmin 2 renkli (=1 bitplane) olmasına dikkat edin. Kendi hazırladığınız resmin programımız tarafından tanınmasını sağlamak istiyorsanız, kaydedilen IFF resmi RAW formatına çevirmeniz gerekmekte. Bunu da herhangi bir IFF-CONVERTER programıyla yapabilirsiniz. Formatı değiştirilen resmi kaydederken <RESIM.bm> ismini kullanırsanız, son satırdaki 'incbin' komutu compile işlemi sırasında resmi otomatik olarak label'dan sonrasına yükleyecektir.

Programımızda değişik olarak gözümüze çarpan tek altrutin, PUTGFX'dir. Şimdi bu altrutini birlikte inceleyelim.

```
PUTGFX:
move.l      RASTPORT,a0
move.l      4 (a0),al
move.l      8(al),a2
add.l       # [80*20] ,a2
move.l      # PIC,al
move.l      #[80*256]-I,d7
PLOOP:
move.l      (al)+,(a2)+
dbf         d7,PLOOP
rts
```

İlk satırdaki move komutu yardımıyla, window'a ait rastport structure'ının adresi, a0 registerine aktarılmakta. Bildiğiniz gibi rastport structure'ı, ekran ya da window ile önemli bilgiler ihtiva eder. Bu bilgilerden biri de bitmap structure'ının hafizadaki yeridir. İkinci satır yardımıyla bu adresi okuyarak al registerine yazıyoruz. Bu satırdan da görebileceğiniz gibi, bitmap structure'ının adresi rastport structure'ının 2. longword'ünde bulunmakta. Bitmap structure'ının içinde de ekranda görünen grafiksel bilgi hakkında önemli datalar bulunmakta. Bu datalardan biri de bitplane'lerin hafızadaki yerleridir. İlk bitplane adresimiz, bitmap structure'ının 3. longword'ünde bulunmakta.

```
move.l 8(al),a2
```

satırıyla, bu adresi a2 registerine yazıyoruz. Bir sonraki satır, bu adrese [80*20] değerini eklemekte. Bu sayede resmimizin 20 satır aşağıda görünmesini sağlamaktayız. Peki bu sayıyı niye 80 ile çarpıyoruz, bilen var mı? Bir MED-RES ekran satın, 80 byte (640 piksel/8 bit)"tan oluşmakta. Aynı şekilde bir LO-RES resim basmaya kalksaydık, buraya 80 yerine 40 değeri yazmamız gerekecekti.

LO-RES bir ekranda çarpan olarak 80 değerini girersek; 80, 40"ın tam iki katı olduğuna göre, resmimiz dikeyde 20. satırdan itibaren görünmesi gerekirken, iki katı olan 40. satırdan sonra gözükür.

```
move.l      #PICTURE.al
```

satırı, PICTURE label'ının adresini al register'ına atar.

```
move.l      #[ 80*256]- I.d7
PLOOP:
move.'l     (al)+,(a2)+
dbf.        d7.PLOOP
```

Bundan sonrası d.a basit bir kopyalama döngüsü. Her seferinde al register'ının gösterdiği adresin içeriği, longword olarak a2 register'ının gösterdiği adres içeriğine kopyalanır ve her iki adres register'ı da 4 artırılarak bir sonraki dataya erişim sağlanır. Bu. resim dataları bitene kadar tekrarlanır.

Bu rutin, tek bitplane'lik bir resmi basmamızı sağlamakta. Peki, daha fazla renk kullanmak için neler yapmamız gerekmekte? Gayet basit, window'a ait bitplane adedini artırmalıyız. Window'a ait bitplane adedi, screen'e ait bitplane adedi artarsa artacaktır. Nedeni de bir screen'e ait tüm window"lann aynı bitplane sayısına sahip olmalarıdır. Window structure'mdaki 8. word'ü değiştirerek bitplane adedinin artmasını sağlayabiliriz. Bu word, screen'e ait bitplane adedini belirlemek için kullanılmakta.

Peki bu durumda diğer bitplane'lerin adresini nasıl bulacağız? Aynı tek bitplane'deki gibi. Nasıl bitmap structure'ının 3. longword'u ilk bitplane'in adresini gösteriyorsa, sırayla 4., 5., 6., 7. ve 8. longword'lar da diğer bitplane'lerin adresini göstermektedir. Dilerseniz bu bitmap structure'ını kısaca bir tanıtalım. Gösterdiğim structure, sadece örnektir. Bu yüzden de tüm dataların yerine bu datalan tanımlayan orjinal isimleri aynen kullandım. Bu isimleri ROM Kernel Reference Manual'larda (özellikle 'Libraries and Devices', 'Intuition', 'Exec' ve 'Includes and Autodocs') bulabilirsiniz. Bundan sonra da structure açıklarken orijinal isimler kullanacağım. İlerde structure'lar artınca, size bunları bir tablo halinde kısa açıklamalarıyla vereceğim. Sizin de bu isimlere alışmanızda fayda var; zira bunlarla çalışmak bir hayli kolay olacak.

BİTMAP:

```
dc.w        bmBytesPerRow
dc.w        bm Rows
dc.b        bm Flags
dc.b        bm Depth
dc.w        bm Pad
dc.l        bm Planel
dc.l        bm Plane2
dc.l        bm Plane3
dc.l        bm Plane4
dc.l        bm Plane5
```

Bu structure'daki ilk word, bir ekran satırında kaç byte bulunduğunu (byte adedi = piksel sayısı/8) belirtir. bm Rows ise, ekrandaki toplam satır sayısını belirler. bm_Depth ile, ekranda kullanılan bitplane sayısı tanımlanır. bm_Plane l-bm_Plane6 dataları ise, herbir bitplane'in hafizadaki adreslerini gösterir. Biz tüm bitplane adreslerini bm_Planex datalarından okuyabiliriz:

```
1.      için    move.l  8 (al),a
2.      için    move.l  12 (al),a
3.      için    move.l  1  (al),a
4.      için    move.l  20 (al),a
5.      için    move.l  24 (al),a
6.      icin    move.l  28 (al),a
```

Resmimizin her bir bitplane'inin adreslerini bulmak istiyorsak, resmin en ve boyunu piksel olarak bilmemiz gerekmekte. Aşağıdaki formülle her bir bitplane'in byte olarak uzunluğunu elde edebiliriz, uzunluk = (genişlik / 8) * yükseklik Buna göre, her bir bitplane'in adresini şu şekilde bulabiliriz : 1 .bitplane= resmin başı 2.bitplane= resmin başı + (bir bitplane boyutu (byte)* 1)
3.bitplane= resmin başı + (bir bitplane boyutu (byte)*2)
4.bitplane= resmin başı + (bir bitplane boyutu (byte)*3)
5.bitplane= resmin başı + (bir bitplane boyutu (byte)*4)
6.bitplane= resmin başı + (bir bitplane boyutu (byte)*5)

Artık bundan sonra tek eksiğimiz renk ayarlamasında. Bunu da copper listesi adını verdiğimiz data tablosu yardımıyla sağlıyabiliriz. Copper listesi hakkında daha geniş bilgiyi 'Assembler'in Ufukları' yazısında bulabilirsiniz.

Bu resim basma yönteminin bazı sakıncaları var. Bunlardan ilkini, programı ça-

lıştırır çalıştırmaz göreceksiniz. Resim window içerisine taşınırken window çerçevesi bozulmakta. Ayrıca bu şekilde bir programlama pek kurallara uymuyor. Bu iki ufak hatayı gözardı ederseniz, aslında bir hayli kullanışlı bir rutin. Fakat önümüzdeki ay kurallara uyarak ve window çerçevesini bozmadan resmi nasıl gösterebileceğimizi araştıracağız. Hoşçakalın.

** AMIGA DÜNYASI AMIGA ASSEMBLER KURSU **
** INTUTION LIBRARY - WINDOW EXAMPLE - 18.1 **

```
START:
movem.l     d0-d7/a0-a6,-(a7)
bsr.s       INITLIBS
bsr.L   INITSCREEN
bsr.L   PRINTTEXT
bsr.L   PUTGFX
EVENTVVAIT:
move.l      WINDOWPTR,a0
b s r . l   EVENT
cmpi.l      #$ 200,d4
beq.s       ENDALL
bra.s       EVENTWAIT
ENDALL:
move.l      INTBASE,a6
move.l      WINDOWPTR,a0
jsr         -72(a6)
CLOSE2:
move.l      INTBASE,a6
move.l      SCREENPTR,a0
jsr         -66(a6)
CLOSE1:
move.l      4,a6
move.l      GFXBASE,al
jsr         -414(a6)
EXTT2:
move.l      INTBASE,al
jsr         -414(a6)
EXIT1:
movem.l     (a7)+,d0-d7/a0-a6
rts
INITLIBS:
move.l      4,a6
lea         INTNAME,al
clr.l       d0
jsr         -408(a6)
beq.s       EXIT1
move.l      dOJNTBASE
lea         GFXNAME,al
clr.l       d0
jsr         -408(a6)
beq.s       EXIT2
move.l      d0,GFXBASE
rts
INITSCREEN:
move.l      INTBASE,a6
lea         NEWSCREEN,a0
jsr         -198(a6)
beq.s       CLOSE1
move.l      d0,SCREENPTR
move.l      d0.MAINSCREENPTR
move.l      SCREENPTR,a0
add.l       #$ 54,a0
move.l      a0,RASTPORT
move.l      INTBASE,a6
lea         NEWWINDOW,a0
jsr         -204(a6)
beq.L       CLOSE2
move.l      d0,WINDOWPTR
rts
EVENT:
move.l      4,a6
move.l      86(a0),a0
move.l      a0,MSGPORTADRESI
move.b      15(a0),dl
moveq       #0,d0
bset        dl.d0
jsr         -318(a6)
move.l      MSGPORTADRESI,a0
jsr         -372(a6)
move.l      d0,al
move.l      $14(al),d4
jsr         -378(a6)
rts
PRINTTEXT:
move.l      GFXBASE,a6
move.l      RASTPORT,al
move.l      #140,d0
move.l      #220,dl
jsr         -240(a6)
move.l      RASTPORT.al
move.l      #TEXT,a0
move.l      #[TEXTEND-TEXT-1 ] ,d0
jsr         -60(a6)
rts
PUTGFX:
move.l      RASTPORT,a0
move.l      4(a0),al
move.l      8(al),a2
add.l       #[80*20] ,a2
move.l      #PICTURE,al
move.l      #2000,d7
PLOOP:
move.l      (al)+,(a2)+
dbf         d7,PLOOP
rts
MSGPORTADRESI:
del         0
INTNAME:
dc.b        'intuition.library',0
GFXNAME:
dc.b        'graphics.library',0
even
INTBASE:
del         0
GFXBASE:
del         0
RASTPORT:
del         0
NEWSCREEN:
de w        0,0,640,256,1
dc.b        0,1
de w        $8000,1
del         0,0,0,0
WINDOWPTR:
del         0
NEWWINDOW:
dc.w        0,0,640,256
dc.b        0,1
del         $200,$ 1008,0,0
del         WINDOWTITLE
SCREENPTR:
del         0,0
dew         640,256,640,256,15
WINDOWTITLE:
dc.b        'AMIGA DÜNYASI SAYI 18 ASSEMBLER'
dc.b        'KURSU ÖRNEK PROGRAMI 18.1 ',0
MAINSCREENPTR:
del         0,0
de w        340,60,340,60,15
TEXT:
dc.b        "Window içine tek bitplane "
dc.b        "resim basilisi...",0
TEXTEND:
del         0
PICTURE:
inebin      "df0:RESIM.bm"
```

ASSEMBLER'da

YENİ UFUKLAR

Cem GENCER

Selam !!! Bu ay dergimizde yeni bir köşeye başlıyoruz. Bu köşede Assembler komutlarını öğrenmiş ve artık somut bir şeyler görmek isteyen arkadaşlara hitap edeceğim. Tabii bu arada Assembler Kursu yazı dizisini de takip etmeniz, sizin faydanıza olur.

Assembler diliyle programcılık, Amiga'da ikiye ayrılır. Bunlar, kurallı programcılık ve daha çok oyun yazanların ve cracker'ların kullandığı sınırsız programcılıktır. Nedeni de bu şekilde programlama yapan birinin sistem rutinlerini ve structure'larını bilerek kullanması gerektiğidir.

Diğer tip programcılık, bu yazı dizisinde takip edeceğimiz şekildir. Sınırsız programcılık ismini taşımasının sebebi, programcının sistem kurallarını fazla dikkate almadan direkt hardware adresleri üzerinden çalışması yüzündendir. Bu şekilde yapılan programlama, genellikle oyun, intro ve demolarda kullanılır. Bu yüzden iş programı yazmak istediğiniz zaman, sistem rutinlerini kullanmanız ve bütün sistem kurallarına uymanız gerekir. Zira böyle bir iş programı, genellikle Intuition library'sini kullanacaktır.Fakat bir oyun programı yazmak istediğinizde, sistem sınırlamaları kısa sürede sizi üzmeye başlayacaktır. Çünkü bir oyun ya da demoda library'leri kullanmaya başladığınızda hız düşecektir. Oysa library'lerin yapabildiklerini biz kendimiz yaparsak, programın hızı maksimum düzeyde olur. Fakat bu çeşit bir programlamanın da dezavantajı devamlı geliştirilen bilgisayarlardır. Çünkü her yeni modelde, sistem rutinleri biraz daha geliştirilerek hızlandırılmakta. Bu gelişen modeller de çok kuralcı bir yapıya sahipler; kural dışı bir programla karşılaştıklarında crash etme özellikleri fazla. Fakat kim bir Amiga 3000 ya da 3500 alarak bu makinada oyun oynamak ya da demo seyretmek isteyebilir?

Gelelim bu yazı dizisinde neleri nasıl anlatacağıma, ilk olarak bu yazı dizisini takip etmek isteyenlerin hiçbir bölümü kaçırmamalarını öneririm. Yapacağınız ikinci görev ise, verilen tüm örnekleri anlayıncaya kadar oturup denemeler yapmak. Zaten ben de işi mümkün olduğunca kolaylaştırıp bir sürü örnek vereceğim. Fakat yazının teorik bilgileri de bir hayli olduğundan, bazen yazıyı 2-3 defa okumanız gerekebilir. Böyle bir durumda, hemen bilgisayarı açıp Seka'yı yükleyin ve örnekleri uygulayın. Ayrıca vereceğim örneklerle sınırlı kalmak da olmaz; bu sınırsız programlamaya ters düşer. Burada amaç, mümkün olduğunca araştırıp denemek. Bu yüzden aleti devamlı crash ettirebilirsiniz. Sorun değil, crash eden bilgisayar bozulmaz! Bazen sırf öğrenmek için de bilgisayarı crash ettirebiliriz. Fakat bunlara daha sonra değineceğim.

Yazı planı, yaklaşık şöyle olacak:

- Copper ve hardware registerlerinin tanımı ve bunlardan grafiksel amaçlı olanların kullanımı.
- Sesle ilgili copper ve hardware registerlerinin kullanımı.
- Disk işletim ünitesine erişim şekilleri; hem library, hem de hardware registerlerini kullanarak bilgi okuma ve yazma.
- Port ciplerine erişim.
- En son olarak değineceğim konu da, demo ve intro teknikleri olacak. Bundan sonra artık oyun tekniklerine kısaca inmeyi düşünüyorum.

İlk olarak size copper 'ı ve hardware registerlerini tanıtmakta fayda var. Zira bundan sonra, devamlı olarak bu iki terimi kullanacağız. Copper'dan işe başlayalım. **Copper (COProcessER),** aslında FAT AGNUS cipinin içindeki bir birime verilen isimdir. Ayrıca Fat Agnus'un içinde bir diğer birim daha vardır: **BLİTTER.** Copper, ekran bilgilerini kontrol eden birimin adıdır. Bu birimde renk, ekran boyutları ya da bitplane kontrol kodları gibi bilgiler bulunmakta. Library üzerinden ekran açtığımızda da, library sonuçta bu copper registerlerine bilgi yazmakta. Yani ekran ile ilgili bilgilerin en son geldikleri nokta burası. Buraya gelen bilgi, anında gerekli cipi uyararak işlemin gerçekleştirilmesini sağlar. Copper registerlerinden birine bir değer yazarsak, bu başka bir birime gitmeden direkt olarak işlenir. Oysa library kullandığımızda, bir sürü atlamalar olacaktır. İlk önce, değerler kontrol edilecek ve kullanılabilirliği araştırılacaktır. Daha sonra gerekli structure'lar hazırlanacak ve bunlar bir sonraki rutine aktarılacaktır. Son olarak da, structure'lar ayrıştırılacak ve bilgiler gerekli yerlere iletilerek işlem sonuçlandırılacak. Bu arada gerekliyse daha önceden yapılan işlemin sonuçları hafızada ayrı bir structure'da saklanacak. Library'den geri döndüğümüzde, bizim de programda hata olup olmadığını kontrol etmemiz ve hata durumunda gerekli rutinlere dallanmamız gerekli. Bütün bu işlemlerin sebebi, bilgisayarın multitasking olmasından kaynaklanıyor. Aynı anda birden fazla program çalışmaktaysa, biri diğerinin bilgilerini bozmamalıdır. Bunun için de, sistem tüm kontrolü eline alarak bize kullanabileceğimiz alanları göstermekte.

Oyunlarda bu dezavantajdır. Ne de olsa bir oyun ne kadar hızlı olursa o kadar beğenilir. Hiç kimse, ekranı titreyen bir oyuna para vermek istemez. Bu yüzden biz de tüm multi-tasking'i ve işletim sistemini devreden çıkarmalıyız. Bu, hızımızı bir hayli artıracaktır. Ayrıca hızı artırmak için değişiklikler yapmamız gerekebilir. Bu bilgi taşırken büyük sorun olabilir. Bu işlemi de **BLİTTER** adlı birime devredebiliriz. Zira bu birimin temel görevi, çok hızlı olarak bilgi taşımaktır. Yan görevleri arasında da çizgi çizmek, hafızanın belli kısmını bir değerle doldurmak ve hafızada boş bölge aramak vardır. Bütün bu işlemleri blitter bir hayli hızlı yapmakta. Bazen blitter'ın işi daha önemli olabilir ve 68000, blitter'in işini yavaşlatabilir. Bu gibi durumlarda blitter, 680Ö0'i bir anlık devreden çıkarma hakkına sahiptir. Blitter işini bitirince, tekrar 68000'i devreye sokacaktır. Daha ilerde blitter ile detaylı bir açıklama yapacağım. Fakat şimdilik tekrar konumuza dönelim ve hardware registerlerini açıklamaya devam edelim. Ses kontrol regi sterleri dışında, geri kalan tüm hardware regi sterleri port entegrelerine bağlıdır. Bu cipler aracılığıyla ya port bilgileri kontrol edilir, ya da disk işletim ünitesi gibi birimlere komut ve bilgi göndererek çeşitli disk işlemleri gerçekleştirilebilir. Bu gibi konuları da yazı dizisinin ilerki bölümlerinde bulabilirsiniz.

Copper da, aslında 68000 gibi çalışan bir birimdir. Bildiğiniz gibi 68000, Amiga'nın mikro-işlemcisidir. Kendisine gelen komutları değerlendirerek gerekli işlemleri yapar. Copper'ı da aslında dört komutu olan bir mikro işlemci şeklinde kabul edebiliriz. Zira copper registerlerine bilgi aktarmak için belli komutları kullanmamız gerekli. Fakat biz bu komutları Seka'da komut olarak değil de, heksadesi-

mal kod olarak girmeliyiz. Bu dört komut. 68000 komutu olmadığından, Seka'da direkt kullanılamazlar. Biz yine de komutları isimleriyle inceleyeceğiz. Bu hem daha kolay, hem de akılda kalıcı olmakta.

Bu dört komut dışında copper'ın kullandığı registerler vardır. Bunlar, Amiga'nın hafızasında $dff000 adresinden itibaren sıralanırlar. Fakat copper, bunlara erişmek için $dff000'li bir adres kullanmaz; onlara direkt adresleriyle hitap eder. Aşağıdaki basit formülle direkt adresleri hesaplayabilirsiniz:

direkt adres=hafıza adresi-Sdff000

Bu işi daha basit olarak yapmak için, hafıza adresinin başındaki $dff kısmını atarız. Elimizde kalan heksadesimal değer, copper içindeki direkt adrestir. Bu adresleri ilerde copper registerlerini daha detaylı olarak incelemeye başladığımızda göreceğiz.

Bu arada, bu komutları copper'a aktarabilmek için komut ve dataların heksadesimal karşılıklarını bir listeye yazmamız gerekir. Bu listeye **COPPER LIST** denmekte. Daha sonra da programınıza ufak bir rutin ekleyerek bu copper listesini aktif hale geçiririz; yani copper'ın bütün komut ve dataları işlemesini sağlamalıyız. Ancak bu şekilde copper, kendisine gönderilen komut ye datalar zincirini algılayabilir.

Copper listesindeki komutlar, ekran tarama ışını her ekran başına **(VBLANK**-Vertical BLANKing) geldiğinde copper tarafından işlenir. Ekranın tarama ışını tarafından saniyenin 60'da birinde bir defa tarandığını düşünürsek, copper listesi saniyede 60 defa işleme sokulur.

Ekran tarama ışını hem dikey, hem de yatay koordinatları için çalışmakta. Yatay tarama ışını. $00 ile $e2 arasında değer alabilir. Ekran tarama ışını karşılaştırmasında **(CWAIT ve CSKIP** komutlarında kullanılır) Tik bit kullanılmadığından, tarama ışını için yatay olarak 113 koordinat mevcuttur. Bu lo-res grafik modunda yaklaşık olarak 4 piksel; hi-res modu için ise X piksel anlamına gelmekte.

Horizontal blanking işlemi, yatay $0f-$35 koordinatları arasında gerçekleştirilmekte. Blanking işlemi, tüm kullanılan registerlerin sıfırlanıp değerlerinin tekrar yazılması anlamına gelmekte. Normalde 320 piksel genişliğinde bir ekranda $04-$47 yatay koordinatları kullanılmaz. Burada sadece zemin rengi görülebilir.

Yatay tarama ışını, 256 satıra da erişebilir. Fakat normalde bir ekranda 256'dan daha fazla satır mevcuttur. Bu fazladan satırları beklemek için, ilk önce 256. satırı beklememiz gerekmekte. Burada ekran tarama ışını sıfırlanacaktır. 256. satırı (=$ff) bekledikten sonra, düşük değerli bir satır bekletirsek, bu satır 256. satırdan sonraki satırlara denk gelecektir. Ekranda bu şekilde yaklaşık 312 satır kullanılabilir.

Aşağıda dört komutun her birini binary açılımlarıyla bulabilirsiniz.

⏩ CMOVE komutu:

68000 komutlarında Move, bildiğiniz gibi bir yerden başka bir yere bilgi aktarmaya yarar. CMOVE da, move komutu gibidir. Bu komut yardımıyla herhangi bir copper registerine istediğiniz değeri yazabilirsiniz. Registere yazılacak data, cmove komutunun ikinci word'unda bulunur. Datanın yazılacağı register ise birinci word'da bulunmalıdır.

İlk word:
bit 0: Devamlı olarak 0 değerini taşımalı,
bit 1-8: Copper registerinin direkt adresi,
bit 9-15: Kullanılmıyor; 0 değerini taşımalı.

İkinci word :
bit 0-15: Copper registerine yazılacak bilgi.

Bu arada copper'ın, direkt kullanımda $020 direkt adresinden yukarısına yazabileceğini unutmayın. Şayet Copper uyarı biti (Copper Danger Bit) set (=1) durumda ise copper, $010-$020 adresleri arasındaki bölgeye de erişebilir. Bu uyarı biti, copper kontrol registerinde (COPCON) bulunmakta. Tekrar hatırlatayım; copper $010 direkt adresi aşağısına erişemez. Nedeni de bu registerler-in sadece okunabilir olmasıdır. Salt okunur registerler copper'ın bazı önemli bilgilerini içerir. Bunlardan bazıları, bilgi ara depolarıdır. Disk ünitesi gibi bir birimden gelen bilgi, ilk önce bu depoda kısa bir beklemeye alınır. Ardından gideceği yere otomatik olarak gönderilir. Salt okunabilir registerlere yazmaya kalkıştığınızda, bilgisayar crash edebilir!

Aşağıdaki data tablosunda copper listesi aracılığıyla belli registerlere bilgi yazmanın nasıl yapılabileceği görülebilir:

DC.W S00e0.S0002;$0e0 direkt adresine S0002 değerini yaz.
DC.W $00e2,$I000;$0e2 direkt adresine $1000 değerini yaz.
DC.W $00e4,$0002;$0e4 direkt adresine $0002 değerini yaz.
DC.W $00e6,$5000;$0e6 direkt adresine $5000 değerini yaz.

Yukardaki kısa örnek, ilk iki bitplane adreslerini tanımlamakta. Bunu $0e0-$0e6 registerleriyle (BPL1PTH, BPLIPTL, BPL2PTH ve BPL2PTL) yapmaktayız.

⏩ **CWAIT komutu:**

Cwait komutu, video tarama ışınının belli bir satıra geldikten sonra copper'ın işlem yapmasını sağlar. Bu sayede ekran oluşturulurken belli satırlarda değişik işlemleri otomatik olarak gerçekleştirebilir ve bu şekilde sistemi kandırabiliriz. Buna en basit örnek, renk registerleri kullanılarak yapılabilir. Ekranın belli satırını bekletir ve renk registerlerini o satırda tekrar tanımlarsak, ekranda iki katı fazla renk görülmesini sağlayabiliriz. Bu işlemi istediğimiz sıklıkta yapabiliriz. BEAST gibi oyunlarda çok kullanılan bu teknik sayesinde, aynı anda ekranda 32 renk mümkünken 256 renk kullanılabilmekte. Aslında her satırda renk registerlerini baştan tanımlarsak, 256 satır içinde 8192 farklı renk yaratabilmek mümkün. Fakat Amiga'nın hardware'i sadece 4096 renk kullanımına izin vermekte. Bu yine de ekranı bir hayli dolu gösterecek ve bilgisayarın hızı hiç azalmayacaktır.

Aynı işlemi, library'den yapmaya çalıştığımızı düşünelim. Her seferinde 32 renk için, bazı registerlere 32 defa değer atamamız ve daha sonra da graphics library'den renk değiştirme fonksiyonunu çağırmamız gerekmekte. Fakat yine de bu yöntemle ekranda 32'den fazla renk oluşturanlayız; zira değiştirdiğimiz renkler ekranın tümündeki renkleri etkiler. Copper'da olduğu gibi belli satırlardan sonra renkleri değiştirmek library'ler aracılığıyla imkansız.

Yine konudan çok fazla açılmaya başladım; nerede kalmıştık? Evet copper, cwait komutu yardımıyla belli bir satırı bekler. Bu bekleme süresince copper devreden çıkar ve zaman harcamaz, istenen satıra gelindiğinde, copper hemen devreye girer ve cwait komutundan sonra gelen komutları işlemeye başlar.

İlk word, copper'ın bekleyeceği koordinatları içerir. İkinci word ise, cwait komutunun kendisidir.

İlk word:
bit 0: Devamlı I değerini taşımalı,
bit 1-7: Yatay ekran tarama ışını koordinatı (HP - horizontal Position)
bit 8-15: Dikey ekran tarama ışını koordinatı (VP - Vertical Position)

İkinci word:
bit 0: Devamlı 0 değerinde olmalı,
bit 1-7: Yatay karşılaştırma bitleri (HE - Horizontal Enable)
bit 8-14: Dikey karşılaştırma bitleri (VE - Vertical Enable)
bit 15: Blitter-finished-disable biti. Normalde bu- bit 1 değerini taşır.

Maskeleme bitleri, copper'ın belli koordinatlan beklemesini engellemek için kullanılmakta. Bu maske bitlerinden yatay karşılaştırma bitleri olanlarını, 0 konumuna getirirsek, ekran tarama ışını yatay koordinatlan dikkate almayacaktır. Bu durumda ekran tarama ışınının sadece dikey koordinatlan beklemesini sağlayabiliriz. Aynı şekilde dikey koordinatları kapayarak sadece yatay koordinatları da kullanmak mümkün.

Aşağıdaki örnekte copper, ekran tarama ışınının 150. satıra (=$96) gelmesini bekler.

DC.W $9601,$ff00 ;150. dikey koordinatı bekle, yatay koordinatlara dikkat etme.

⏩ **CEND komutu:**

Cend komutu, copper listesinin-sonunu belirtmek için kullanılır. Aslında Cend komutu basit bir cwait komutundan başka birşey değildir. Ekranda hiçbir zaman ulaşılamayacak bir noktayı bekletmemiz yeterli. Bu nokta da $ff dikey, $fe yatay koordinatlarıdır. 256. satırda 254. yatay koordinatı yoktur. Bu yüzden copper bir sonraki ekranın taranmasına başlamadan önce, devamlı bekleme konumuna geçerek zaman harcamaz. Aşağıdaki satırda copper bitirme komutunun kullanımı görülmekte:

DC.W $ffff,$fffe; $ff dikey, $fe yatay koordinatı bekle.

CRUISE *for a* CORPSE

HAKAN TİRALİ

Raoul Dussentier, milyoner işadamı ***Niklos*** *Karaboudjan'ın* lüks yatında bir hafta sonu geçirmek için davetiye aldığında doğal olarak meraklanmış ve güneşli bir hafta sonu tatili geçireceği için de sevinmişti. Hemen bavullarını hazırlayarak Niklos Karaboudjan'ın yatına doğru (belki gemi demek daha doğru olur) hareket etti. Fakat hikaye bu ya. Raoul Dussentier yata vardıktan hemen sonra odasında bavullarını yerleştirip rahat bir nefes alacakken kapısı heyecanla çalındı. Kapıdaki Niklos Karaboudjan'ın uşağı ***Hector*** idi. Raoul Dussentier'e hemen gelmesini,efendisine bir şey olduğunu söylüyordu. Raoul Dussentier, Hector'u sessizce izleyerek Niklos'un çalışma odasına yardı. Niklos cansız yerde yatıyordu ve tabii ki sırtında da bir bıçak vardı. İşte tam bu sırada, bir gölge karanlıkta arkalarından yaklaşarak kafalarına vurdu. Raoul'un derin bir uykuya dalmadan önce başında yıldızlar uçuşurken duyduğu iki sözcük ise Delphine Software'in yeni oyunun adını oluşturuyor: Cruise... Corpse.... ***Cruise fora Corpse...***

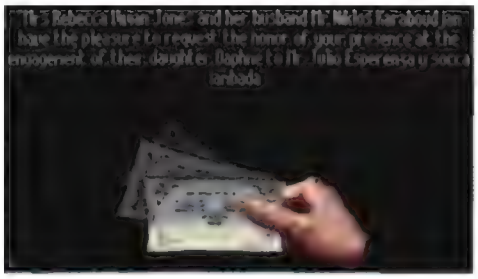
Delphine Softvvare, daha önceki iki başarılı çalışması olan Future Wars ve Operation Stealth'den sonra bu kez de karşımıza Cruise for a Corpse ile çıkıyor. Cruise for a Corpse, Delphine Software'in oyunlarında kullandığı Cinematique sistemin yeni bir formla uygulandığı çok çarpıcı bir cinayet hikayesi. Oyun, Agatha Christy'nin kitap ya da filmlerindeki gibi gelişiyor ve hatta biraz da Nil'de Cinayet adlı filmi andırıyor. Yalnız bu kez Hercule Poirot ya da Miss Marple yok; cinayeti çözme görevi, yatta güzel bir hafta sonu tatili geçirmenin düşlerini kuran dedektifimiz Raoul Dussentier'e düşüyor.

Raoul Dussentier. baygınlıktan ancak ertesi sabah saat **08:00'de** kurtulabiliyor, işte oyun buradan sonra başlıyor. Siz. yani dedektif Raoul Dussentier. çeşitli araştırmalar ve sorgulamalar yaparak Niklos Karaboudjanın katilini bulmalısınız. Yat. olay anında denizde hareket halinde bulunduğu için Niklosu öldüren kişi ya da kişilerin yattan kaçmalarına olanak yok. *Sizin yapmanız gereken, gemideki herkesi sorgulayıp etrafı araştırmak ve doğru şeyleri doğru zamanlarda yaparak bir an önce katili bulmak.* Araştırmaya bulunduğunuz yerden, yani Niklos'un ofisinden başlıyorsunuz. Bu arada konuyu dağıtmadan oyunun oynanışı hakkında da biraz bilgi vereyim. Oyun da gördüğünüz herhangi bir nesneye mouse ile kliklerseniz, ekrana o nesne ile yapabileceklerinizin bir listesi çıkar. Bu çoğu zaman Examine ya da Inspect'den öteye gitmiyor, işte siz burada ekrandaki seçeneklerden yararlanıp birşeyler yapmalısınız. Ama ekranda gördüğünüz her nesneyi almanız, kullanmanız ya da üzerinde başka operasyonlar yapmanız imkansız. Bazılarını da kullanmak için zamanın geçmesi gerekiyor. Evet zamanın geçmesi dedim, çünkü oyun tamamen zaman ve zamanın ilerlemesi üzerine kurulmuş. Mesela oyun başlangıcında Dining Room kapalıyken, oyunun ilerleyen dakikalarında açılıyor. Saat 08:00'de ortada olmayan bir nesne, saat 11:00'de birden karşınıza çıkabiliyor. Oyunda zaman geçmesi için yapmanız gereken belli hareketler var. Bunlar; *bir nesne bulmak, bulduğunuz bir nesneyi kullanmak, bir olaya tanık olmak ya da yattaki karakterlerle konuşmak* olarak sıralanabilirler. Bunlardan en önemli olanı ve de zaman geçmesine ve oyunun çözümüne en katkılı olanı, yattaki karakterlerle konuşmak. Bu karakterlerin bazıları, daha doğrusu çoğu oyunun hemen başında ortada yoklar ve ilerleyen dakikalarda ortaya çıkıp bizimle konuşuyorlar. Bir karakterle konuşmak için, o kişinin bulunduğu yere gidip kliklendiğinde ekrana çıkan ***Speak*** seçeneği kullanılır. Bundan sonra ekranda o kişi ile beraber daha büyük bir grafiğiniz belirecek ve o anki bilginize göre ona sorular soracaksınız. Bu sorgulamalarda diğer kişilere soracak yeni konular öğrenebilirsiniz ki, oyunun ana amacı bu. Bu arada oyunun başında birkaç kişi ile muhatapken, ileride bu sayı dokuza kadar çıkıyor. Ve tabii, bu da oyunu zorlaştırıyor. Çünkü oyunda bir konu hakkında yeni bir şeyi, ancak bir kişiden öğreniyorsunuz; diğerleri ya bilmiyorlar ya da olay hakkında az bilgi veriyorlar. Bu nedenle, oyunda her yeni şey öğrendiğinizde bunu gidip beş,altı ve hatta sekiz kişiye sormak, hem çok zahmetli hem de çok zaman kaybettiriyor. Ben size bu yazımda çok dev bir kıyak yapacağım ve kimlerle ne zaman konuşmanız gerektiğini söyleyeceğim. Evet, işte başlıyoruz.... Niklos Karaboudjan'ın ofisinde ilk bakışta birçok eşya, kitap ve dolap var. Fakat bunlardan hiçbiri bu dakikalarda işe yaramıyor. Ne dolabı açabiliyoruz, ne de başka bir şey yapabiliyoruz. Yalnızca yerdeki dökümtünün içinde bulunan buruşuk bir kağıdı alabiliyoruz. Bu kağıdı okumamız lazım; mouse'un sağ tuşu ile ekrana ekrana gelen **Inventory** menüsünden ***Papef***\ klikleyerek açmalı **(unfold)** ve okumalıyız **(read).** Kağıtta, *"Beni bu gece saat 08:00'de barda gör. Bu bir ölüm kalım meselesi."* diye bir not yar. İmza, Peder Guiseppe Fabiani'ye ait. Şimdi bu Peder de kim, diyeceksiniz. **Peder Fabiani,** Karaboudjan ailesinin eski bir dostu ve yolculuk boyunca değerli bilgiler alacağınız bir kişi. Neyse, siz bu notu aldıktan ve okuduktan sonra bara gitmelisiniz. Tabii kapıdan çıkarak, geze geze bara gitmek oyunun en başında

zevkli gelebilir; ama, zamanla bu bir işkence halini alıyor. Delphine Software'dekiler oyuna gemiyi gezmeyi kolaylaştıran bir özellik koymuşlar. Bu özellik, mouse'un sağ tuşuna basıldığında çıkan MAP seçeneği. Bu seçenekte, geminin katlarının her birinin krokisi verilmiş durumda. Yani, Raoul Dussentier'i istediğiniz yere bu seçenek sayesinde gönderebilirsiniz. Şimdi bu krokiyi ekrana getirerek ikinci katta bulunan barı seçin ve oraya gidin. Bara girince barmenle konuşmayın, kağıdı gösterin **(show).** Barmen verdiğiniz kağıttaki notu okuyunca, size *geçen akşam Peder Fabiani'nin, sonra ela Niklos Karaboudjan'ın bara geldiğini, on dakika kadar alçak sesle bir şeyler konuştuktan sonra ayrıldıklarını ve Peder Fabiani'nin biraz hırçın olduğunu* söylüyor. Siz tam konuşmanızı bitirirken, barmen, *az kalsın unutuyordum* diyor ve size ***Peder Fabiani'nin evvelki gece barda unuttuğu kitabını*** veriyor. Tabii siz de, bu dua kitabını alıyor ve merakla okuyorsunuz **(read).** Kitabın sayfaları arasında bulunan bir mektup gözünüze çarpıyor. Eğer bu mektubu alır ve okursanız, **Lord Bishop Maretti'nin** Peder Fabiani'ye yazdıklarını öğreniyorsunuz. Lord Bishop, Peder hakkında bazı kötü bilgiler aldığını ve eğer bu söylenenler doğru ise, kardeşliklerinin zedeleneceğini ve sonuç olarak da Pedere karşı ciddi bir tavır almaları gerekeceğinden bahsediyor. Şimdi barın sağ tarafında bulunan **Sigara Odasına (Smoking Lounge)** gitmelisiniz. Burada rahat koltuklardan birine oturmuş gazete okurken **Tom Logan'ı** buluyorsunuz. Tom Logan, Niklos'un avukatlık işlerine bakıyor ve yasal evraklarını düzenliyor. Evet, ilk sorgulamanıza Tom'dan başlıyorsunuz. Tom'u mouse ile klikleyerek speak seçeneğini, ardından ekrana gelen isimler arasından hakkında soru sormak istediğiniz kişiyi seçiyorsunuz. Şimdilik sadece **Hector** ve **Tom** hakkında soru sorabiliyorsunuz. Ama oyun esnasında yeni kişilerle karşılaştıkça, bu listeye onlar da ekleniyor. Tom'a, Hector hakkında ne bildiğini sorunca, size onun Niklos'un uşağı olduğunu ve ikisinin birbirlerine çok yakın olduklarını bildiğini söylüyor. Bunun ardından Hector hakkında bildiklerinizin listesine, **Hector'un sadakati (Hector's Devotion)** seçeneği ekleniyor. Bunu da Tom'a soruyorsunuz ama, bu sefer Tom'dan yeni birşey öğrenemiyorsunuz (Bunu başkasına soracaksınız). Tom'a diğer şeyleri de sorup onunla konuşmanızı bitiriyorsunuz. Konuştuğunuz diğer konular size sadece bilgi veriyor, yani listeye yeni bir konu eklenmiyor; ancak onları dikkatlice okumanız gerekiyor. Tom'la konuştuktan sonra, **yukarı güvertede (Upper Deck)** bulunan **Suzanne Plum'un** yanına gitmeli ve onunla konuşmalısınız. Suzanne'a sorduğunuz sorular karşılığında yeni birşey elde edemiyorsunuz ama, bu sayede artık Tom ve diğerlerine Şuzanne ve hakkında öğrendiklerinizi sorabilirsiniz. Burada şunu da belirteyim; oyun esnasında herhangi birine soru sorup *öğrendiğiniz yeni bilgiler o ana kadar hiç görmediğiniz birine aitse, o kişiye gemide rastlayana kadar öğrendiklerinizi başkalarına soramıyorsunuz.* Tabii bu yalnız gemide bulunanlar için geçerli. Mesela Peder Fabiani'nin kitabının içinde bulduğunuz mektubu okuduğunuz halde, Pederle ilk konuşmanızı yapmadan ne Tom'a ne de Suzanne'a soramıyorsunuz. Peder Fabiani'nin odasına gidip yatağının yanındaki bavulunu karıştırırsanız, Pederin bavulunun içinde tonlarca kumar malzemesi buluyorsunuz ve **Fabiani'nin bavulu (Fabiani's Suitcase)** sorusu listenize ekleniyor. Şimdi saat **08:50** civarında olmalı ve artık kapalı olan Di-ning Room açık olacağından, içeriye girerek Peder Fabiani ile konuşabilirsiniz. Peder Fabiani sizi görünce, kitabının sizde olduğunu barmenden öğrendiğini söylüyor ve siz de kitabı Peder Fabiani'ye geri veriyorsunuz. Peder'e Tom hakkındaki bilgilerini sorunca. **Tom ve Rose'un evli olduklarını** öğreniyorsunuz **(Tom&Rose Mar-riage).** Şimdi Torna gidip Suzanne hakkında bildiklerini sormalısınız. Tom, size **Suzanne ve Fabiani arasındaki arkadaşlık** ilişkisinden bahsedecektir **(Suzanne Fabiani's Friendship).** Tom'a **Fabiani'nin bavulu (Fabiani's Suitcase)** hakkındaki bilgisini sorarsanız, size bunun **Peder'in kötü bir** alışkanlığı olduğunu söyleyecek ve böylece soru listenize bir soru daha ek-, lenecektir **(Fabiani's Vice).** Artık Suzanne'a gidip, Lord Bishop'un Peder Fabiani'ye yazdığı mektup hakkında bildiklerini sorabilirsiniz. Suzanne bu sorunuz karşısında size Peder **Fabiani'nin endişelerinden** söz edecektir **(Fabiani's Worries).** Şimdi saat **09:10** civarı olmalı. Gemide ve özellikle kamaraların bulunduğu güvertede bir gezinti yapmanın tam sırası. Gezinti esnasında tam **Daphne Karaboudjan** ve Suzanne Plum'ın kamaraları önünden geçerken kapıyı açıp içeri bakarsanız, ilginç bir manzara ile karşılaşıyorsunuz. Bu kamaraya haritadan girmeye çalışırsanız, giremezsiniz; o yüzden **Main Deck Port Side Astern'de** dolaşırken, kapıyı açarak girmeyi deneyin. Kapıyı açtığınızda, Daphne'nin tokadının Julio'nun yüzünde şaklamasının sesini duyuyorsunuz. Onları rahatsız etmiş olmanın verdiği eziklikle, Julio'ya birkaç kelime edip edemeyeceğinizi soruyorsunuz. O da, kendisinin konuşabileceğini, ama Daphne'nin konuşacak durumda olmadığını söylüyor. Aradan birkaç saniye geçtikten sonra, Julio sorularınıza hazır olarak karşınızda beliriyor. Ona Şuzanne ve Suzanne/Fabiani's Friendship'i hakkında sorular soruyorsunuz; **Şuzanne's Illness (Suzanne'ın hastalığı)** ve **Şuzanne's Invitation (Suzanne'ın davet edilmesi)** konularında bilgi alıyorsunuz. Bu bilgilerin içinde Suzanne'ın hasta olduğu ve gemiye davet edilmesinde Peder Fabiani'nin büyük etkisi olduğunu öğreniyorsunuz. Suzanne'ın böyle dolaylı davet edilmesinin nedeni, Niklos Karaboudjan ile aralarında olan sürtüşme. Daha sonra Julio'ya Şuzanne's Invitation ve Şuzanne's Illness hakkında sorular soruyorsunuz. Bu soruların sonucu olarak da, **Niklos ve Suzanne'nin ilişkisi (Niklos/Suzanne's Relationship)** ve Suzanne'ın tedavi için bir hasteneye kapatıldığını ya da **bir yerde tedavi gördüğünü (Şuzanne's Confinement)** öğreniyorsunuz. Şu sırada saat **09:20** olmalı ve Sigara Odasına (Smoking Lounge) gitmelisiniz. Burada artık Tom'u bulamıyorsunuz, çünkü şu anda odasında. Ama oturduğu koltuğun altında, kalkarken düşürdüğü bir ***kağıt parçası*** görüyorsunuz. Bunu alıp okuyunca, alelade bir kağıt olmadığını, *Tom Logan adına kesilmiş $3000 değerindeki elmas Cartier bileziğin faturası* olduğunu görüyorsunuz. Şimdi Julio'ya gitmelisiniz. Julio ile aynı odada kaldığınız için, kendi odanıza gidiyorsunuz ve Julio'yu yatağın üzerinde otururken buluyorsunuz. Julio'ya **Cartier Receipt (Cartier faturası)** hakkında soru sorarsanız, ondan **Tom'un Finansal güçlükleri (Tom's Financial Difficulties)** hakkında bilgi alabilirsiniz. Bundan sonra, Tom'un odasına gitmeli ve onunla konuşmalısınız. Tom ile konuşurken ona Suzanne'ın tedavi görmesi (Şuzanne's Confinement) ile ilgili bildiklerini sorarsanız, size **Suzanne'ın bir alkolik (Şuzanne's Alcholism)** olduğunu söyleyecektir. Bunu öğrendikten sonra, Dining Room'da yemek yemekte olan Peder Fabiani'nin yanına gitmeli ve ona Niklos ve Suzanne arasındaki ilişkiyi (Niklos/Suzanne Relationship) sormalısınız. Peder size **Niklos ve Suzanne'ın tartışmalarından** bahsedecektir **(Niklos/Suzanne Dispute).**

Peder'den bu bilgileri aldıktan sonra, daha önce üst güvertede konuştuğunuz Şuzanne ile tekrar konuşmak için bara gidiyorsunuz. Bara girdiğinizde, Suzanne'ı içkisini yudumlarken buluyorsunuz. Suzanne'a Julio hakkında bildiklerini sorarsanız, size **Julio'nun birçok arabası** olduğundan bahsedecektir **(Julio's Cars).** Eğer konuşmanıza devam edip Julio'nun arabaları hakkında bildiklerini sorarsanız, Julio'nun ailesinin çok zengin olduğunu öğrenecek, böylece **Julio'nun ailesi** hakkında bir fikre sahip olacaksınız **(Julio's Family).** Suzanne, Julio hakkında daha fazla bilgiye sahip

olmayabilir; ama Julio'nun ailesi hakkında Tom'a soracağınız soru, **Julio'nun servetini (Julio's Fortune)** ortaya çıkartacaktır. Tom ile yaptığınız bu konuşmadan sonra, saat **10:00** civarında kendi odanıza giderseniz, yerde bir anahtar bulacaksınız. Eğer oyunda biraz araştırma yapıp çevreyi gezdinizse, bu anahtarı denemek için birçok yer olduğunu biliyorsunuzdur. Ama bunca kapalı yere karşın, *anahtarın açtığı bir tek kapı var.* O da, Niklos Karaboudjan'ın çalışma odasında sağ duvara dayalı bulunan dolabın kapısı. Anahtarı kullanarak bu dolabı açın ve içeride bulunan notu alıp okuyun. Bu arada notun önündeki kutunun içinde bulunan **Cartier bileziği** de incelemeyi ve karşılaşacağınız **RVC** harflerini de unutmayın. Aldığınız not, *Peder Fabiani tarafından Niklos Karaboudjan'a yazılmış bir teşekkür mektubu.* Mektupta kısaca, Niklos'un Peder'e olan cömert davranışından söz ediliyor. Bu cömert davranışın ne olduğunu ise, artık odasında oturmakta olan **Peder Fabiani'ye bu not (Thank-you note)** hakkında bildiklerini sorarak öğreniyorsunuz. Peder size, *geçen kış kilisenin çan kulesinin yıkıldığını ve Niklos'un onarıma katkıda bulunduğunu* belirtiyor (Bell-**Tower Restoration).** Peder'le konuşmanızı bitirince, Peder odasında olduğu için artık boş olan Dining Room'a gidin ve en uçtaki çekmeceyi açıp içindeki **nişan davetiyelerini** alın. Bunlar, Daphne ile Julio'nun nişan davetiyeleri. Bu davetiyeleri siz kendiniz okursunuz; ama ben, Raoul'un da birazdan yapacağı gibi davetiyenin giriş kısmındaki *Daphne'nin annesinin isminin baş harflerine* dikkatinizi çekmek istiyorum. **Rebecca Vivian Jones** yani **RVJ,** *aynen bilezikteki gibi.* Buradan **arka hole (Rear Hall)** gittiğinizde, deniz kızı heykelinin önünde purosunu içmekte olan **Dick Schmock'u** göreceksiniz. Onunla yapacağınız bu ilk konuşmada yararlı bilgiler elde edemiyorsunuz. Sadece *Dick'in yetimhanede ve sokaklarda büyüdüğünü* öğreniyorsunuz. Şimdi **Main Deck Port Side** Astern e çıkarak **üst güvertenin** olduğu tarafa doğru yürüyün. İleride konuşan bir çift göreceksiniz. Bunlar **Rebecca** yani Niklos'un karısı ile Tom Logan. Sizin geldiğinizi duyunca, heyecanla karışık bir korku ile ortadan kayboluyorlar ve sizin de soru listenize **Rebecca/Tom ilişkisi (Rebecca/Tom Relationship)** adı altında bir soru daha ekleniyor. Buradan sonra **Laundry'e (Çamaşırhane)** gidin ve orada çamaşır yıkamakta olan kadının hemen arkasındaki çamaşır sepetini inceleyin. Bu sepetteki çamaşırların içinde üzerinde, D.K. harfleri olan bir **kolye (Necklace)** bulacaksınız. Bu kolyeyi incelerseniz, içinden bir resim çıkacak, tabii siz şu anda bu resimdeki kadının kim olduğunu bilmiyorsunuz. Oyunun ilerisinde öğreneceksiniz, ama ben size yardım amacı ile bu resimdeki kadının Daphne'nin halası olan **Agnes Karaboudjan'a** ait olduğunu ve kolyenin onun tarafından Daphne'ye verildiğini söyleyeyim. Kolyeyi yanınıza aldıktan sonra, Suzanne'a gidip Rebecca/Tom ilişkisi hakkında bildiklerini sorabilirsiniz. Suzanne size, **Rebecca/Tom olayından (Rebecca/Tom Affair)** bahsedecektir. Suzanne'dan bunu öğrendikten sonra, sıra Tom'a kolye hakkında soru sormaya geliyor. Daha önce belirttiğim gibi; Tom, *kolyenin Agnes'e ait olduğunu* söylüyor. Eğer Agnes hakkında biraz daha fazla bilgiye sahip olmak isterseniz, bu konuda Julio ile konuşmalısınız. Julio size **Daphne/Agnes arasındaki ilişkiden (Daphne/Agnes Relationship)** bahsedecektir. Odasında dinlenmekte olan Peder Fabiani'ye sorarsanız, Suzanne/Agnes ilişkisi (Suzanne/Agnes Relationship) hakkında birkaç söz söyleyecektir. Yalnız Peder Fabiani'nin odasına kapıyı vurarak girin; çünkü bazen *izin alarak girmediğiniz için odadan kovuyor.* Bundan sonra şimdiye kadar yalnız oyunun başında görüp bir daha konuşma fırsatı bulamadığınız Hector ile görüşeceksiniz. Hector ile konuşmak için odasına **(Butler's cabin)** gitmelisiniz. Hector'a şimdiye kadar öğrendiklerinizin hepsini teker teker soruyorsunuz. Hector'a Tom ve Rose'un evliliği hakkında soru sorunca, **Tom Logan'ın** işinden söz ediyor **(Tom's Business).** Bunun ardından Hector'a Çan kulesinin onarımı (Bell Tower Restoration) hakkında bildiklerini sorarsanız, size *Peder Fabiani'nin Çan kulesinin*



onarımı için bir yardım günü düzenlediğini söyleyecektir **(Charity Event).** Hector'a kendisi hakkında da soru- sormalısınız. Hector, bu sorunuz üzerine size geçmişinden söz edecektir **(Hector's Past).** Eğer son bir soru olarak Hectorun geçmişini yine Hector'a sorarsanız, size **Niklos ile arasındaki arkadaşlıktan** bahsedecektir **(Hector/Niklos Friendship).** Hector ile konuşmanızı bitirdikten sonra saatinizi kontrol edin. Eğer saat 11:40ı gösteriyorsa, Suzanne'ın odasına gidebilirsiniz. Ama saat daha 11:40 olmamışsa, o zaman gidip Dick ile konuşmalı ve zamanın ilerlemesini sağlamalısınız. Çünkü bazı kişilere daha evvel sorduklarınızı tekrar sorarak zamanın ilerlemesini sağlayabiliyorsunuz. Suzanne'ın odasına girince, Suzanne'ı odada yatağın üstünde sarhoş bir biçimde buluyorsunuz. Tabii ki Suzanne sizinle konuşacak durumda değil, o nedenle odada istediğiniz gibi araştırma da yapabilirsiniz. Odanın sol tarafındaki büyük dolabı açıp alttaki *kozmetik çantasını* karıştırırsanız,bir **reçete** bulacaksınız **(Prescription).** Reçeteyi aldıktan sonra bara gitmelisiniz. Bara girince, tezgahın üstünde durmakta olan bir şişe **whisky** ile bir **bardak** görüyorsunuz. Bu bardakla whisky'i alın ve eğer saatiniz **12:00** civarında ise üst güverteye gidin. Odasında sarhoş yakaladığınız Suzanne ile konuşmaya çalışın. Suzanne, konuşacak durumda değilim diyerek konuşma isteğinizi geri çevirecek; ama siz konuşmak için ısrar etmeye devam ederseniz ve hatta ona bardan az evvel aldığınız içkiyi ikram ederseniz, kendine gelecek ve sizinle seve seve konuşacaktır. Suzanne'a daha evvel odasında bulduğunuz reçete hakkında bildiklerini sorunca, size o reçetenin Agnes'a ait olduğunu söylüyor. Tabii buradan da **Agnes'in hastalığı (Agnes Illness)** konusu gündeme geliyor. Son olarak Suzanne'a **Tom'un işi (Tom's Business)** hakkında soru sorarsanız, **Tom'un çok hırslı biri** olduğunu öğreniyorsunuz **(Tom's Ambition).** Şu sıralar saat **12:20** civarında olmalı. Suzanne'dan Agnes ya da başka konu hakkında daha fazla bir şey öğrenemiyorsunuz. Ama eğer Tom'a gidip ona bazı sorular sorarsanız, epey bilgi edineceksiniz. Bu yüzden Tom'a giderek ona Agnes'in hastalığı hakkında bildiklerini sorun. Tom size *Agnes'in hastalığı esnasında Niklos'un evinde bakıldığını* söyleyecektir *(Accomondation at Niklos).* Tom'dan konuyu biraz daha açmasını isterseniz, size **Agnes'in ölümü** hakkında bilgi verecektir **(Agnes Death).** Son olarak yine Torna Agnes'in ölümünü sorarsanız, ortaya yeni bir konu olan **Agnes'in vasiyeti (Agnes WilJ)** ortaya çıkacaktır. Şimdilik Tom'dan öğrenebilecekleriniz bunlarla sınırlı. Daha önce Suzanne'dan öğrendiğiniz Rebecca Tom olayını (Rebecca/Tom Affair) arka holde bulunan Dick'e sorarsanız, **Rebecca ve Tom'un gizli planlarını** öğreniyorsunuz **(Rebecca/Tom Plot).** Sırada ziyaret etmeniz gereken Peder Fabiani var. Fabiani'yı yine odasında ziyaret ediyorsunuz. Fabiani'ye sormanız gereken tek soru, Agnes'in vasiyeti (Agnes Will). Bu soru karşısında Peder size *Agnes'in bir oğlu olduğunu* söylüyor ve bu konuyla ilgili bir hikaye anlatıyor. Peder'in anlattığı bu hikaye ekrana kısa bir demo olarak yansıyor. Bu demoda. *Agnes'in gençken piyano dersleri aldığı hocasına aşık olduğu ve sonunda da ondan bir çocuk doğurduğunu ancak Agnes'in babasının bu işe çok kızdığını ve piyano hocasını evden kovmakla kalmayıp, aynı zamanda küçük bebeği de bir yetimhaneye* ö/ra/cf/p/ anlatılıyor. Bu demoyu da seyrettikten sonra saat 10 dakika daha ilerliyor. Şu anda saat **12:30** civarında olmalı ve siz de Main deck port side Astern'de olmalısınız; çünkü buradan Rebecca ve Niklos'un odasının penceresini gözetleyeceksiniz. Pencereden bakınca, içeride konuşmakta olan Rebe#cca ve Tom'u görüyorsunuz. Rebecca ' burada *Dick'e Agnes'in mirasını aldığı için ateş püskürüyor ve onu öldürmekten bahsediyor.* Daha sonra ise sizin etrafta olduğunuzu sezinleyip konuşmalarına son veriyorlar. Siz de bu duyduklarınız sonucunda. **Dick'e kalan bir miras** olduğunu öğreni yorsunuz **(Dick's Inheritance).** Bu arada da saat 10 dakika daha ileri gidiyor ve sıra Suzanne'ın odasını aramanıza geliyor. Suzanne üst güvertede olduğu için, odasını aramak pek sorun olmuyor. Suzanne'ın odasında sağ tarafta bulunan dolabın içini araştırırsanız. burada çamaşır yığınının **(Pile of** Laundry) içinde bir **gazete küpürü** buluyorsunuz **(Press Clipping).** *12 Haziran 1912 tarihli bu gazete küpüründe bir araba kazasından bahsediliyor: "Geçen gece genç bir kadınınkullandığı araba,*

küçük bir kır yolunda ağaca çarparak sürücüsünün ani ölümüne sebebiyet vermiştir. Genç kadının kocası önemli işadamı Niklos Karaboudjan, araba firması hakkında dava açacağını belirtti.". Gazete kupürünü okuduktan sonra bu genç kadının kim olduğunu ve bu gazete kupürünün Daphne Karaboudjan'ın dolabında ne aradığını düşüneceksiniz. Ben sizi daha fazla merakta bırakmayayım ve bu genç kadının *Daphne'nin annesi Mercedes* olduğunu söyleyeyim. Tabii şimdi aklınıza, peki Rebecca kim diye bir soru gelecek. Onu da hemen belirteyim; *Rebecca, Niklos'un yeni karısı yani Daphne'nin üvey annesi.* Bunları da öğrendikten sonra çamaşırhaneye (Laundry) gitmelisiniz. Oradaki kadınla her ne kadar konuşamasanız da, duvarın dibindeki çanağın içini araştırarak küçük bir anahtar elde edebilirsiniz. Bu anahtarı aldıktan sonra, Peder Fabiani'nin Dining Room'a gitmesinden faydalanarak onun odasında küçük bir araştırma yapıyorsunuz. Bu araştırma sırasında Pederin dolabında bir **cep saati** buluyorsunuz **(Pocket Watch).** Bu araştırmanızdan sonra saat tam 13:00'de üst güverteye çıkmalısınız; çünkü burada oyunun başından beri adını çok duyduğunuz, ama ilk defa göreceğiniz Tom Logan'ın karısı **Rose Logan** ile karşılaşıyorsunuz. Rose görünüşü çok masum olan bir kız ve sorduğunuz soruları' da aynı masumiyetle yanıtlıyor. Ondan şimdilik sadece kocası **tom'un endişeleri** hakkında bilgi alabilirsiniz **(Tom's Worries).** Rose ile konuşmanız bittikten sonra, tam yanından ayrılırken yerde duran çantası dikkatinizi çekiyor. Ne yazık ki şimdilik bu çantayı Rose'un sizi görme tehlikesi olduğundan dolayı karıştıramıyorsunuz. Buradan Hector'un odasına gidebilirsiniz. Çünkü Hector şu sırada Niklos'un çalışma odasını düzeltmekle uğraşıyor. Ne yazık ki *Hector'un odasında işinize yarayacak hiçbir şey bulamıyorsunuz.* Ne dolabı açabiliyorsunuz, ne sopayı alabiliyorsunuz, ne de duvarda yazılı olanlardan bir anlam çıkartabiliyorsunuz. Hector'un odasında yapacağınız bu yararsız araştırmadan sonra, yine Rose gibi oyunun başından beri bildiğiniz, ama bir türlü görüp konuşamadığınız Rebecca ile konuşma şansını elde ediyorsunuz. Rebecca ile konuşmak için odasına gitmelisiniz. Rebecca'nın odasına girince etrafta bavullar ve toplu halde duran elbiseler dikkatinizi çekiyor ama bunları şu anda inceleyemiyorsunuz. Rebecca ile yaptığınız konuşmanın da pek yararlı olduğu söylenemez. Çünkü soru listenize yeni bir konu eklenmiyor, ama bu arada saat ilerliyor ve siz de Daphne Karaboudjan'ı odasında yakalayarak konuşma fırsatını buluyorsunuz. Daphne'ye soracağınız soru, **Dick'in mirası** hakkında olmalıdır **(Dick's Inheritance).** Bu soru karşısında, Daphne size **Dick ile Rebecca'nın tartışmasından (Dick/Rebecca Dispute)** ve Rose hakkında bildiklerini sorduğunuzda da, size **Rose ile kocası Tom arasındaki** ilişkiden bahsedecektir **(Rose/Tom Relationship).** Daphne ile şimdilik bu kadar konuşuyorsunuz. Daphne'nin odasından ayrıldıktan sonra dışarıda denizi seyretmekte olan Julio'yu görüyorsunuz. Görmüşken bari Julio ile de bir kaç laf edeyim deyip yanına gidiyor ve ona Peder Fabiani'nin odasında bulduğunuz cep saati hakkında bildiklerini soruyorsunuz. Sormanız iyi oluyor, çünkü Julio size *Pederin bu saati, Niklos'un düzenlediği poker partilerinden birinde, yanında fazla miktarda para ile birlikte kaybettiğini* söylüyor. Bu arada Julio'nun bu söyledikleri demo şeklinde ekranda beliriyor. Julio'dan bu bilgileri elde ettikten sonra, Suzanne'a gidip Rose hakkında bildiklerini ondan öğrenmelisiniz. Suzanne, Rose'un duyduğu derin acı hakkında sizinle konuşuyor **(Rose's Grief).** Suzanne ile bu konuyu görüştükten sonra, Peder Fabiani'ye giderek Rebecca Karaboudjan ve Rose'un duyduğu büyük acı ile ilgili bildiklerini sorun. Peder, ilk sorunuz

karşısında size *Niklos ile Rebecca'nın kimseye haber verilmeden çok acil evlendiklerinden* bahsedecektir **(Niklos Rebecca Marriage).** İkinci sorunuzu ise, Peder şöyle yanıtlayacaktır: *"Rose, Tom ile evlenmeden evvel Raphael Lambert adında bir adamla nişanlıydı. Ama ne yazık ki Raphael'in körkütük sarhoş olarak bir otel odasında yakalanması, bu ilişkinin sonu oldu".* Pederle yaptığınız bu konuşmadan sonra, Niklos'un çalışma odasını temizlemekte olan Hector ile konuşmak için Niklos'un çalışma odasına gidiyorsunuz. Hector'a efendisi Niklos ile Rebecca'nın evliliği hakkında neler düşündüğünü sormalısınız. Hector'un bu sorunuza verdiği cevap sonucunda, soru listenize **Rebecca'nın hırsı (Rebecca's Ambition)** seçeneği eklenecektir. Şimdi gitmeniz gereken yer, Daphne'nin odası ve burada Daphne'den önemli bilgiler alıyorsunuz. Bunlardan ilki, Daphne'ye babası Niklos ile üvey annesi Rebecca'nın evliliği hakkındaki sorunuza Daphne'nin verdiği cevap. Bu cevapla listeye **Daphne ile Rebecca'nın ilişkisi** ekleniyor **(Daphne/Rebecca Relationship).** Daphne'ye ikinci olarak Daphne/Rebecca ilişkisi hakkında ne düşündüğünü sorarak **Rebecca'nın kişiliği (Rebecca's Personality)** konusunda bilgi alıyorsunuz. Daphne'den de bunları öğrendikten sonra, sıra geliyor Julio'ya Daphne ile Rebecca arasındaki ilişkiyi sormaya. Julio, size Daphne ile Rebecca'nın pek anlaşamadıklarını, sonuçta ne de olsa Rebecca'nın Daphne'nin gerçek annesi olmadığını söylüyor. Bu konudan size daha evvel bahsetmiştim ve bildiğiniz gibi Daphne'nin annesi bir araba kazasında ölen zavallı Mercedes. Julio'dan sonra, konuşmanız gereken kişi Peder Fabiani; sormanız gereken soru ise, Tom Logan ile karısı Rose'un ilişkileri. Peder bu soruya onların ev»lilikleri **(Tom/Rose Marriage)** hakkında konuşarak cevap veriyor. Peder'den de bunu öğreniyor ve hemen Rebecca'nın odasına gidiyorsunuz. Burada Rebecca'ya soracağınız soru, Daphne'nin annesi ile ilgili. Rebecca size, Daphne'nin annesinin Mercedes olduğunu ve bu konuda başka bir bilgisi bulunmadığınız söylüyor. Bundan sonra bu aile işlerini bilse bilse en iyi Hector bilir diyor ve bu konuda soru sormak üzere onun yanına gidiyorsunuz. Hector, Daphne'nin annesi ve Niklos'un ilk karısı Mercedes hakkında sorduğunuz soruya, Mercedes'in geçirdiği kaza sonucu ölümü hakkında bilgilendirerek cevap veriyor. Hector'dan sonra tekrar Daphne'ye giderek ona soru sormalısınız. Bu oradan oraya koşuşturmaca eğer oyunu bir an önce bitirmek istiyorsanız size sıkıntı verebilir; ama bir de hiç bir ipucu olmadan oyunu kendiniz çözmeye çalışsaydınız ne kadar zor olacağını düşünün ve sabırlı olun. Şimdi Daphne'ye Tom ve Rose'un evlilikleri hakkındaki görüşünü sormalısınız. Daphne bu sorunuza yanıt olarak *Rose'un her zaman çocuk sahibi olmayı düşlediğini, ama Tom'un bunu hiçbir zaman desteklemediğini ve hatta çocuk sahibi olmaktan çekindiğini* söylüyor **(Rose's Child).** Rose'un bu çocuk sahibi olma isteği hakkında görüşebileceğiniz tek kişi, Suzanne Plum. Suzanne'a bu konuda soru sorunca, size **Rose'un Tom hakkındaki şüphelerinden** söz ediyor **(Rose's Suspicion About Tom).** Bundan sonra Julio'dan öğrendiğiniz poker oyunu hakkında bildiklerini Hector'a sormalısınız. Hector, *Peder Fabiani'nin oyun sırasında kaybettiklerini ertesi gün gelip Niklos'dan geri istediğini, ama Niklos'un kazandıklarını hak ettiğini söyleyerek Peder Fabiani'nin bu isteğini geri çevirdiğini ve bunun üzerine Pederle Niklos'un tartıştıklarını* söylüyor **(Niklos Fabiani Dispute).** Hector'dan bu değerli bilgileri aldıktan sonra, saatinizi kontrol etmelisiniz. Eğer saatiniz 13:50'yi gösteriyorsa hemen üst güverteye çıkın; ama henüz saatiniz 13:50 değilse, Peder ve Hector'la konuşarak saatin ilerlemesini sağlayın. Üst güverteye çıktığınızda.daha evvel Rose'un varlığı yüzünden karıştırma fırsatı bulamadığınız Rose'un çantasını göreceksiniz. İşte fırsat deyin ve hemen Rose'un çantasını karıştırın. Çantanın içinden **silah satışı** ile ilgili bir ilan çıkacaktır **(Advertisement for Guns)** ve işte tam bu sırada Rose gelecek ve size bu davranışınız için kızacaktır. Rose'a bu silah satışı ilanının neyin nesi olduğunu sorarsanız, size bu ilanın kendisi için olmadığını **Tom'un silah kolleksiyonu** yaptığını **(Tom Gun-Collector)** söyleyecektir. Bunun ardından Rebecca'ya giderek bu silah ilanı hakkında bildiklerini sorun. Rebecca, *Rose'un öç almak istediğini bu nedenle de silah satın alabileceğini* söylüyor **(Rose's Revenge).** Bunun ardından saat **14:10** civarında Tom'un odasını araştırmaya gidebilirsiniz. Çünkü Tom odasında yok, ama ona başka yerde de rastlamıyorsunuz. Tom'un odasına girince dolabı açarak çarşafların arasını karıştırırsanız, karşınıza bir **mektup (Confession Note)** çıkacak. Bu mektup Rose ve eski nişanlısı Raphael Lambert ile ilgili ve kısaca şöyle... *"Sevgili bayan,adım size hiçbir şey ifade etmeyebilir, ama kaderlerimiz her nasılsa bir yerde kesişmektedir. Bir gün bir adam bana geldi ve bir arkadaşına refakat etmem için bana yüklü bir para önerdi. Ben de hiç şüphe duymadan bu teklifi kabul ettim. Zaten ilgileneceğim adam, ben oraya vardığımda çok içmiş bir durumdaydı ve ben de neşeli tabiata sahip bir kişi olarak ona katıldım ve bütün gece eğlendik. Sabah erkenden beni tutan adam iki polisle*

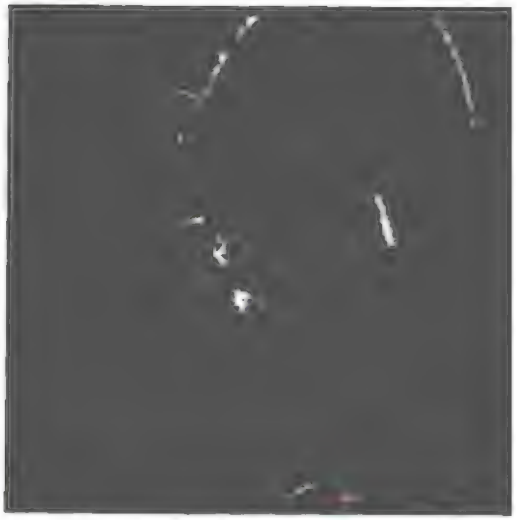
geldi ve Raphael'! serf bir şekilde, ona her türlü hakareti ederek götürdü. Ben de bir şeylerin ters gittiğini anlayarak hemen oradan ayrıldım. Aradan birkaç gün geçmedi ki, Raphael'in şehirden ayrıldığını ve onun sizin nişanlınız olduğunu öğrendim. Şimdi bütün gerçeği biliyorsunuz ve umarım size verdiğim bu büyük zarar için beni affedersiniz. Not: Bana gelen adam kendini Karaboudjan diye tanıtmıştı". Bundan sonra bu not hakkında soru sormak üzere bara Suzanne'ın yanına gidiyorsunuz, ama maalesef Suzanne orada değil. Oradan da Suzanne'ı bulmak umudu ile üst güverteye çıkıyorsunuz. Evet Suzanne orada, ama tam siz ona soru sonnaya hazırlanırken geminin koruma halatlarından biri kopuyor ve Suzanne denize düşüyor. Tabii burada denize düşen Suzanne'ı kurtarma görevi de sizin. Hemen sağ taraftaki can yeleğini alarak Suzanne'a atıyorsunuz ve böylece onu boğulmaktan kurtarıyorsunuz. Suzanne denizden güverteye çıkınca biraz kurulanıyor. Siz de bu arada emniyet halatının kopmadığını, birisi tarafından kesildiğini yaptığınız inceleme sonucunda anlıyorsunuz. Bundan sonra Suzanne size Agnes'in kendisine verdiği bir mektuptan söz ediyor. Bu mektupta *Agnes, Niklos'un evindeyken yediği her yemekten sonra kendini daha kötü hissettiğini, sanki kendisini hasta edenin o yemekler olduğunu zannettiğini* söylüyor. Bu arada Suzanne sizden bozulan makyajını tazelemek için odasından kozmetik çantasını alıp alamayacağınızı soruyor ve siz de gidip alabileceğinizi belirterek çantayı almak üzere Suzan ne'n in odasına gidiyorsunuz. Odaya girdiğinizde, etrafın darmadağınık olduğunu görüp birinin odada birşeyler aradığını anlıyorsunuz. Eğer burada sağ taraftaki dolabın kapısını kapatırsanız, yerde bulunan bir **müzik kutusu** dikkatinizi çekecektir. Bu müzik kutusunu çalıştırmak için daha evvel çamaşırhanedeki çanağın içinde bulduğunuz anahtarı kutlanmalısınız. Bu anahtarla müzik kutusunu kurunca baterin dansetmeye başlıyor. *Eğer balerin dans ederken balerini tutup dans etmesini engeller ve bir de anahtarla müzik kutusunu kurmaya kalkarsanız,* öndeki gizli bölme yavaş yavaş açığa çıkarak sizin bir **sayfa (Request for Payment)** ele geçirmenizi sağlayacaktır. Bu kâğıdı okuduğunuzda, 16 Haziran **1912** tarihinde yani karısı Mercedes'in ölümünden dört gün sonra Niklos'a yazılmış bir mektup olduğunu *görüyorsunuz. Kağıdı* yazan kişi, Niklos'a, *kendisinden yapmasını istediği işi yaptığını ve parasını almak için o gece geleceğini* söylüyor. Bu notu da okuduktan sonra vakit kaybetmeden bara gitmelisiniz. Bara girdiğiniz zaman, birden kaptanın sesi ile irkiliyorsunuz, O ana kadar ilk kez gördüğünüz kaptan, çabucak dışarı gelmenizi, dışarıda garip olayların olduğunu söylüyor. Onu izleyerek dışarı çıkıyorsunuz. Dışarıda sizi bekleyen manzara ise ilginç, ama olayları iyi takip ettiyseniz hiç de sürpriz değil. Güvertede elinde tabancayla *Dick'e nişan almış ve ateş etmeye hazırlanan Rebeccaiy* görüyorsunuz. Dick, ateş etmemesini, bunu aralarında halledebileceklerini söylüyor ve işte tam bu sırada geri plandaki Daphne, elindeki çantasını fırlatarak Rebecca'nın elindeki silahı düşürüyor. Julio ve Kaptan, Rebecca'yı bağlayarak onu etkisiz hale getiriyorlar. Bundan sonra siz, Suzanne'ın yanına giderek ona Tom'un odasında bulduğunuz **not (Confession Note)** hakkında bildiklerini sormalısınız. Suzanne, size **Rose'un Niklos'dan kuşkulandığını** söylüyor **(Rose's Suspicions about Niklos).** Bu arada Suzanne'a müzik kutusunun içinden çıkan notu sorarsanız (Request for Payment), size **Daphne'nin duyduğu kuşkulardan** bahsedecektir **(Daphnes Suspicions).** Suzanne ile yaptığınız bu konuşmadan sonra Daphne'nin odasına gidiyor ve çantasını geri veriyorsunuz. Burada Daphne'ye tekrar Agnes'in vasiyetini sormalısınız. Daphne, size Agnes'in vasiyetinin okunduğu günü anlatıyor ve bu arada bu bir demo olarak ekrana geliyor. Şu anda saatiniz **16:00yı** gösteriyor olmalı. Şimdi kamaraların bulunduğu güverteye çıkarak etrafta gezinmelisiniz. Kamaralarında bulunan Rebecca, Daphne, Peder Fabiani ve Rose, sizi içeri çağırıyor ve kendilerine göre sebepler ileri sürerek Katilin kimliğini açıklıyorlar. Tabii dördü de değişik katil isimleri söylüyorlar ve birbirlerini suçluyorlar. İlk konuştuğunuz kişi, Niklos'un karısı Rebecca Karaboudjan. Rebecca tam odasının önünden geçerken eliyle işaret ederek sizi çağırıyor. *Niklos'un katili olarak Rose'u gösteriyor ve neden olarak da Niklos'un, Rose'un eski nişanlısı Raphael Lamben ile ayrılmalarını sağladığını belirtiyor.* Rebecca, her ne kadar Niklos'un bu işi Rose'un babası istediği için yapmış olsa da, bu nedenle Niklos'a kin duyduğunu ve sonuçta onu öldürdüğünü söylüyor. Rebecca ile yaptığınız bu konuşmanın ardından, aynı türde bir konuşma yapmak için Daphne'nin odasına doğru yola koyuluyorsunuz. *Daphne ise, babasını yani Nikios'u Peder'in öldürdüğünü iddia ediyor. Sebep olarak da, babasının Peder'e kumarda kaybettiği parayı iade etmediğini ve Peder Fabiani'nin de Nikios'u ölümle tehdit ettiğini söylüyor.* Ayrıca evvelsi gün onu koridorda cebinde garip bir nesne ile gördüğünü ve bunun *cinayet aleti* olduğunu sandığını söylüyor. Daphne'den de bu konuda yeterli bilgiyi aldıktan sonra konuşmak için Peder'in odasına gidiyorsunuz. Peder sizi odasından içeri çağırmıyor, ama kapısını açık görünce sız kendiniz içeri giriyorsunuz.

Pederin katil adayı başka: Suzanne Plum. *Peder. Suzanne'ın Agnes'i çok sevdiğini ve onun ölümünden Nikios'u sorumlu tuttuğu için Niktosdan öç almak istediğini ve bu nedenle de Niklos'un Suzanne tarafından öldürüldüğünü söylüyor.* Peder'le de konuştuktan sonra, son olarak Rose Logan'la konuşmak için onun kamarasına gidiyorsunuz. Rose, size evvelki akşam çantasını güvertede unuttuğunu ve tam onu almaya giderken Rebecca ile Tom'un kamaradan birlikte çıktıklarını gördüğünü söylüyor. Ayrıca fısıltı ile konuştuklarını ve sanki birşey tartıştıklarını da belirtiyor. Daha sonra, Tom'un kenara yaklaşarak denize bir şey attığını ve şimdi kendisinin bu atılan şeyin Niklos'un öldürülmesinde kullanılan *cinayet aleti* olduğuna emin olduğunu anlatıp size herhangi bir tutuklama yapıp yapmayacağınızı soruyor. Siz de bu soruya, ip uçlarını ve yaptığınız araştırmaları değerlendirdikten sonra karar vereceğinizi söyleyerek odadan çıkıyorsunuz. Böylece saatiniz 10 dakika daha ilerliyor. Eğer şu sırada saatiniz **16:20 yi** gösteriyorsa, kendi kamaranıza giderek Hector'un size bıraktığı notu bulabilirsiniz. Ama yok eğer saatiniz 16:20yı göstermiyorsa, Dick ile konuşarak zamanın ilerlemesini sağlayın. Odanıza girdiğinizde, yerde Hector'un kapının altından attığı notu buluyorsunuz. Hector sizi görüşmek için acele odasına çağırıyor. Saat 16:30'da Hector'un odasında oluyorsunuz. Hector ölmek üzere. Evet katil onu da öldürüyor.. Hector'un son sözleri, **"ceset-, Niklos değil..."** oluyor. Hector'u burada bu vaziyette terk ettikten sonra sıra oyunun başından beri hep merak edip, bir kere bile giremediğiniz mutfağa girmeye geliyor. Yalnız dikkat edin, mutfağa haritadan değil Alleyway'den giderek girmelisiniz. Mutfağa girdiğinizde yapmanız gereken, *tezgahın üstünde duran konserve açacağını almak* olmalı. Daha sonra, yerdeki **hatch door** u açmalısınız. Hatch door'u açınca, karşınıza ambara inmek için bir **asansör** çıkıyor ve siz de buna binerek aşağı iniyorsunuz. Ambarda fareler gözünüze çarpıyor, ama bunlar siz aşağıya inince ortalıktan kayboluyorlar. Ambardan sandıklara dayalı bir şekilde duran **Crowbar'i** alıyorsunuz. Bu Crowbar ile, yerde diğer tahtalardan farklı bir biçimde duran **tahtayı (plank)** kaldırmalısınız. Bu tahtayı kaldırınca, altından bir **makara film** çıkıyor **(Reel of Film).** Bu filmi aldıktan sonra hemen seyretmek için sigara odasına gitmeyin, çünkü makinanın vidalarını açmak için **tornavidaya** ihtiyacınız var. Bunu da birazdan geminin teknisyeni makine dairesinde unutacak. Tabii bu tornavidayı almadan önce, bir kutuda el bombaları bulacaksınız. Bu arada elinizdeki Crowbar ile **ambarın (Hold)** kapısını açmanızı tavsiye etmem. Ama merak edenler açabilirler; tabii oyunu kaldıkları yerden bir diske kaydettikten sonra. Daha sonra tornavidayı alıyor ve filmi seyretmek için makina dairesinden sigara odasına gidiyorsunuz. Filmi seyrettikten sonra ise Daphne'nin bir notunu alacaksınız.

Oyunun bundan sonrasını bazı küçük ipuçları vererek sizin çözümünüze bırakıyorum. Oyunun ilerleyen dakikalarında Suzanne'a bir şeyler olacak, kaptanın odasına girebilecek ve oradan bir kitap alacaksınız, aldığınız bu kitap gizli bir geçidin açılmasını sağlayacak, burada bulduğunuz birşey ise oyunu bitirmenize çok yardımcı olacak. Katil mi? Eh onu da artık siz bulun, hem böylesi daha zevkli ve heyecanlı değil mi?

DELPHINE SOFTWARE / 5 DİSKET

GRAFİK	%95
SES	%90
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%95



PİLOTLAR KAHVESİ

F.KAĞAN GÜRKAYNAK&AĞAN ŞİMŞEK

Tüm simülasyon sevenlere merhaba. İşte bizler için özel, yepyeni bir köşe. Her çeşit uçak, araba, gemi, denizaltı kullanmaktan hoşlananlar artık sizinle beraber buradayız. Neler mi olacak köşemizde? Sorularınız ve bunlara bulabildiğimiz cevaplar, haberler, oyunlara dair ilginç notlar, taktikler, tecrübeler hatta anılar. Bu köşe ancak sizin ilginizle yaşayabilir. Hepinizden mektup bekliyoruz, ne nasıl olur, acaba şu oyunda şu yapılabiliyor mu, çekinmeden sorun. Unutmayın mektup yoksa, köşede yok.

Gelelim bu ayki konularımıza. F/A 18 Interceptor, neredeyse klasik denebilecek bir uçuş simülasyonu. Az sayıda görevlerine, basit vektörlerine ve nispeten basit uçuş kontrollerine rağmen, uçmanın keyfini en çok çıkarabileceğiniz oyunlardan biri Interceptor. Bakalım bu oyun hakkında aşağıdakileri biliyor muydunuz ?

✷Interceptor oyunu, F-18 veya F-16 ile geri geri uçabilmek için tek seçeneğiniz. Kısa mesafede durmak ve geri gitmek amacıyla kullanılan geri itiş, havada da et kili oluyor. Tek sorun geri giderken burnu nuz aşağı bakmak durumunda.

✷Oyunda toplam altı görev var. Bunlar dan sonuncusunda sizden denizaltı uçakgemisini vurmanız isteniyor. Bu görevi biti rebilmek için, uçak gemisinin kulesine altı adet füze isabet ettirmek gerektiği iddia ediliyordu. Ne var ki, Şimşek bu konuda farklı düşünüyor. Gemiden kalkan tüm uçakları ve atılan Cruise Füzesini vurarak inmek, görevi bitirmeye yetiyormuş.

✷Interceptor oyununu kim yazdı? Bob Dinnerman. Peki Bob amca nerede oturuyor? Nereden mi bileceksiniz? Kolayı var. Free Flight seçeneğinde kalkış havaalanı sorulduğunda 7 veya 8 tuşuna basın. Kendinizi Bob Dinnerman'ın evinin bulunduğu yerde bulacaksınız. Tabii ki ev grafiği falan yok. Niye illa da San Fransisko diyenler, 9 veya Ü'a da basabilirler. Şehir grafiği bulunmamasına rağmen kalkacağınız yer Los Angeles.

✷ F-18 uçağı gerçekte bir av bombardıman uçağı. Amerikan hava kuvvetlerine yeni, çok amaçlı uçak alımı için yapılan bir yarışma için Mc Donnel Douglas YF-17 isminde bir prototip ile katılmış, ancak yarışmayı rakip Geral Dynamics YF-16 ile kazanmıştı. Daha sonra YF-16 meşhur F-16 olarak hizmete girdi. Ancak YF-17 Amerikan Deniz kuvvetlerinin ilgisini çekince, geliştirilerek F-18 olarak üretildi. Bugün deniz kuvvetlerine bağlı uçak gemilerinde yer hücum uçağı olarak kullanılmakta, avcı görevini ise bu konunun uzmanı olan F-14D'lere bırakmış durumdadır. Yukarıda anlatılan yarışmanın bir benzeri ise günümüzde ATF adıyla bilinen gelişmiş savaş uçağı için yapıldı. Lokheed firmasının YF-22 modeli Northrop'un YF-23 modeline tercih edildi.

✷ F-18'in değişik bir özelliği de, 20 mm'lik makinalı tüfeğinin yeri. Birçok benzerleri gi bi kanat köklerinde veya kokpitin sol altında olmayıp, tam ortada kokpit ile burun arasın da yer almakta (F-5'e benzer şekilde).

Biraz da dolaşan etrafta dolaşan fısıltılar

✷Accolade firmasına güvenecek olur sak, yakınlarda bir F-14 Simülasyonu oy nuyor olacağız. Neden bu güne dek doğru dürüst bir simülasyonunun bulunmadığını anlayamadığım F-14, yakınlarda ekranları mıza gelecek (Birisi Snow Strike mı dedi?). Ne var ki, bu şirketin bizlere Test Drive 3'ten attığı kazığı hala unutmuş değilim.

✷Indianapolis 500'e yeni yeni rakipler çıktı. Vromm, bunlardan ilki. Tfiunderhavvk'taki vektörleri ile takdir toplayan Core, bu sefer pistlere dadandı. Bakalım beni Indianapolis oynamaktan alıkoyabilecek mi?

✷Secret Weapons of Luîtwaffe, Lucasfilm'in kaliteli oyunlarını geliştirme çalışmalarından biri. Önce BattleHawks 1942, sonra Battle of Britain Their Finest Hour ve Ocak 1992'den itibaren Secret Weapons of Luftyvaffe. Taktik ve yakın çatışma atmosferi olarak eşi olmayan Battle of Britain'in devamını merakla bekliyoruz.

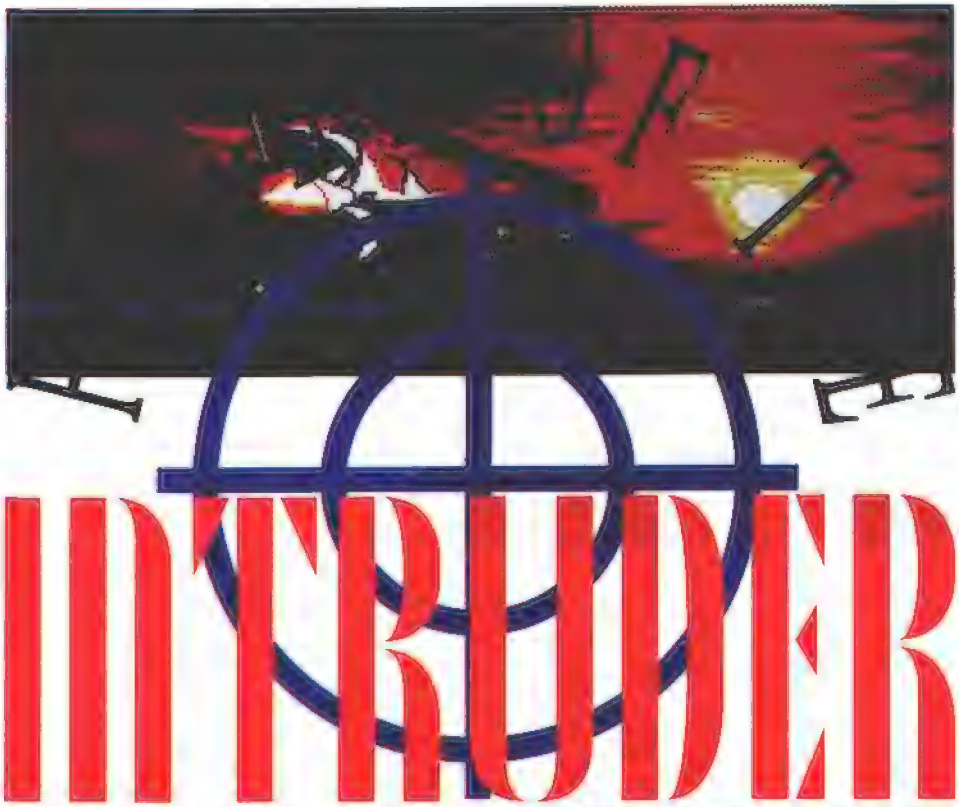
✷ Birds of Prey hala bitmedi. Üç senedir üzerinde çalışılıyor ve yığınla dedikoduya sebep oldu ancak hala ortalıkta yok. Bu oyunla gelecek yeniliklerden en önemlileri, vektörlerde gerçek eğriler kullanılması ve gerçek gölgelendirme yapılması olacak.

✷Merak ettiğim iki konu var, hep siz soracak değilsiniz ya:

1. Indianapolis 500 de tur rekoru hangi nizde ve kaç?
2. Battle of Britain'de tek bir uçakla bir seferde kaç Top Ace uçak düşürülebiliyor?

✷ GerçeK hayatta, Dir günde en fazla uçağı Alman pilotu Jochen Marseille dü şürmüş, ikinci Dünya savaşı sırasında Afrikada ME 109 ile uçan ve Afrika yıldızı adı verilen bu pilot, tüm zamanların uçuş tek niği en iyi olan pilotlarından biri olarak anılmakta. 1 eylül 1942 günü, 3 görevde top lam 17 uçak düşürmüştür. Bunlardan 9'unu sadece 12 dakika içinde düşürdüğünü eklemek istiyorum. Aynı pilot 6 uçağı dü şürmek için sadece 10 adet 20 mrn'lik top ve 180 adet makinalı tüfek mermisi kullan mıştı. Marseille, 30 eylül 1942 günü uçak ların bir havaalanından diğerine götürül mesi sırasında uçağında çıkan yangın son rasında uçağından atlamış, paraşütü açıl mayınca ölmüştü.

Evet, benden bu aylık bu kadar. Bu köşede anlatılmasını istediğiniz konuları ve isteklerinizi, şikayetlerinizi ve ufak sorularımın cevaplarını mektuplarınızda bekliyorum.



INTRUDER

F.Kağan GÜRKAYNAK

Çok bekledik, ama sonunda elimize ulaştı: Flight **of the Intruder.** Spectrum Holobyte firmasını, **Falcon** isimli oyundan hatırlıyoruz. Bu yeni oyunları ile Uçuş simülasyonlarda pek işlenmeyen uçakları ve görevleri içermişler. Olay Vietnam'da geçiyor, silahlar ve radarlar nispeten eski. **F-4 Phantom** ve **A-6 Intruder** uçakları ile av ve bombardıman görevlerini bitirmememiz gerekiyor.

Bu yazı ile uzun bir açıklamadan çok, oyunun şeklini kısaca tanıtmak, keşfedebildiğim bazı yenilikleri simülasyon severlere anlatarak oyunu tanıtmak amacındayım. Oyunda ustalaştıktan sonra ise elbette tüm girdisi ve çıktısı ile detaylı bir açıklama sizi bekliyor.

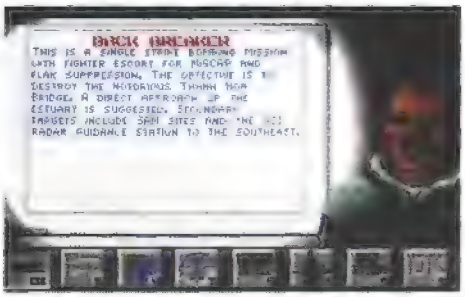
Pc'den çevrilen bu oyun, Falcon a çok benziyor. İlk bakıldığında basit ve acemice gözüküyor, içine girdikçe detay zenginliği ortaya çıkıyor.

isminizi girdikten sonra kendinizi bir odada bulacaksınız. Burada Scramble ile hemen havalanmayı, **Phantom Pilot** ve **Intruder Pilot** seçenekleri ile de F-4 ve A-6 uçaklarını kullanacağınızı belirtiyorsunuz. Burası bir ana menü konumunda, diğer menülerden buraya **ESC** tuşuna basarak gelmeniz herzaman mümkün. Bu seçeneklerin altında **CAG** *(Carrier Air Group)* . ile görev dizaynı yapmanız mümkün. Bu kadar gibi gözüküyor değil mi? Hayır, Sağ mouse tuşu ile üst taraftan birçok menüyü indirebilirsiniz. Burada Falcon'dan da alıştığınız Pilot zorluk derecelerini ve uçuş ile ilgili olan bazı özellikleri ayarlamanız mümkün. Modem aracılığıyla iki kişi oynamak yine mümkün *[Bu sayede Falcon, F-16 Combat Pilot'a bir yenisi eklendi).* İkinci menüde Camera ve Photo özelliğini görenler şaşıracaklardır. Evet bu oyunda savaş esnasında fotoğraf veya kısa filmler çekmek mümkün.

Oyundaki iki uçağın performansı, görevleri ve kullanımları çok farklı. Phantom, daha çok avcı bazen de av bombardıman uçaklığı yaparken, Intruder bombardıman görevlerine çıkıyor. Uçakları seçtikten sonra, operasyon odasında kendinize operasyon beğeniyor, sonra da bunların alt görevlerini *(Mission)* seçiyorsunuz.Bazı operasyonların tek alt görevi var *(Mesela BARCAP).* Bunu seçtikten sonra, görev kontrol odasına geliyorsunuz. Buranın alt kısmında ikonlar ile çok çeşitli ayarlamalar yapabiliyorsunuz. Görev ve hedef hakkında bilgiler alabiliyor, silahlarınızı ve sizinle göreve çıkacak olanları belirleyebiliyorsunuz. Evet, nadir durumlar haricinde görevinizde birden fazla uçak bulunuyor. Bu uçaklar, kısaca Section adı ile anılıyorlar. Bu uçaklara ait silah ve rotaları da inceleyip değiştirme imkanı yar.

Tüm bu seçenekleri ayarladıktan sonra, katapult ile kalkıyorsunuz. Bir süre sonra kontrol size geçiyor. Evet modern Head-up displayler burada yok. Uçağın performansı da bir F-16'ya benzemiyor doğrusu. F-4 kullandığınızı varsayalım. Ortada radarınız bulunuyor. Çok kısır gibi değil mi? Şimdi burnunuzu eğin aşağı doğru, evet radar yerdeki karışıklıktan dolayı bulanacak, çok güzel. Şimdi Return tuşu ile silahıma **GUN'a** getirin. Herhangi bir yere, ateşşşş.

Ne o. Mermiler gözükmüyor mu? Hayır sadece silahın emniyeti kapalı. Help veya Numaratör klavyeden 7 silahın emniyetini açıp, kapatır. Ya düşmanlar? Düşman olarak Mig 15-17-21'ler var. Bu uçaklar beyaz ve 45 derece açılı kanatları, küt burunları /ar. Oyunu oynarken en çok yön bulmak ve düşmanı tespit etmek için zorlandım. Eğer karmaşık bir durum varsa, uçağı görmeden ateş edemiyorsunuz. Ancak yaklaşınca, uçakla dogfight yapma zorunluluğunuz var, uzun menzilli füzeler *(Sparrovv)* çalışmıyor. Uçağın kokpitini karışık bulanlar T ve "]" tuşları ile daha çok veya az kokpit görebilirler.

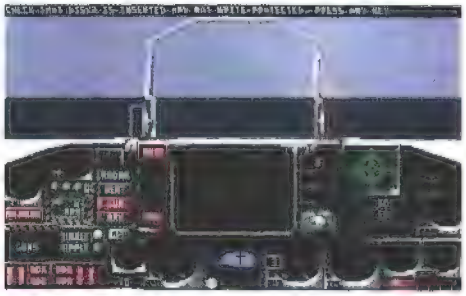


Maverickçiler içinde üzgünüm. Intruder kullanmak hiç de kolay değil. Ayrıca maverick gibi kullanımı basit silahlar da yok.

Dış görünüşler var, ancak sayıları belirli. Her açı lüksü burada yok. Oyunda telsiz trafiği yoğun. Devamlı size yeni düşmanlar ve yerleri bildiriliyor, sizin telsizciniz durumu bildiriyor. Bunların hepsini üst tarafta izlemeniz mümkün.

Vektörler çok detaylı değil, ancak işlerini iyi görüyorlar. Neyin ne olduğunu çok rahat anlıyorsunuz. İlk defa bu oyunda uçakların kanatlarından buharlaşan su izlerini görmek mümkün. Yerden açılan uçaksavar atışlarının da unutulmadığını da belirtelim. O kadar ki. bunların uçağı sallamaları bile yapılmış. Yine uzun süreli uçuşlar için bir hızlandırılmış oyun *(TAB)* var. Ufak bulutçuklar oyunun diğer ekstralarından.

Oyun, kesinlikle simülasyon sevenler için hazırlanmış. Oldukça detaylı kontrol ve



seçenekler, umut veriyor. Oyunu oynayabilmek için konusunu sevmek ve kontrollerle başa çıkmak şart. Modern uçakların Head-UP displayieri ile rahat rahat herkes oynayabiliyorken, bu oyunda bu tür modern teknoloji sistemleri *(konunun geçtiği zamanda bulunmadığından)* yer almıyor. Havada kimin kim olduğunu anlamak ve durumu kavrayıp amaca uygun hareket edebilmek bile, bu oyunda diğerlerine göre biraz daha zor görünüyor. Ancak kısa zaman içinde zevk vereceğine eminim.

Şimdilik bu kadar, oyuna tümüyle hakim olmadan tam bir açıklamasını yapmaktan kaçınıyorum. Bir iki aya kadar herkesi tatmin edecek bir açıklama yazacağım.

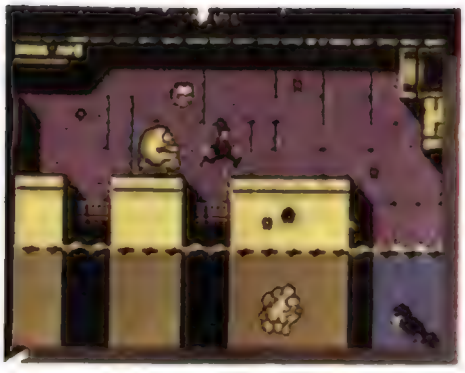
MIRROR **SOFT**

GRAFİK	% 85
SES	% 90
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 85

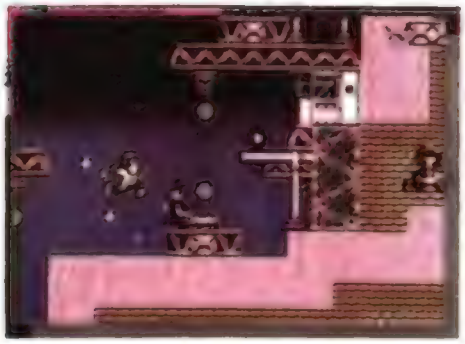
FATİH CESUR

Bundan bir kaç yıl önce ülkemizde çok popüler olmuş biri şişman kısa boylu, diğeri zayıf uzun boylu İki kahraman ve bu kahramanların sürekli giydikleri siyah takım elbiseleri, siyah gözlükleri çok dikkati çekmişti. Caz blues sevenlerin çok, en az onlar kadar diğerlerinin de büyük beğenisini toplayan **BLUES BROTHERS** *(Cazcı Kardeşler)* filmi, uzun bir aradan sonra **AMIGA** için **TITUS'** firması tarafından yazıldı. **TITUS** firması, bu güne kadar birçok oyun çıkarttı. **Crazy Cars** ve **Fire and Forget** bunların bazıları... Oyunlarının büyük bölümü, beklenildiği kadar tutulmadı. Ta ki, son zamanlarda yaptıkları **PREHIŞTORIK** çıkana kadar çok kişi **'TITUS** mu? iyi firma değil' dedi; ama **PREHIŞTORIK,** çok kişinin beğenisini kazanmayı başardı.

Oyunumuz, platform ve jump and run tipi; görevimiz, Blues Brothers'ın kaybettikleri eşyalarını toplamak. Oyunun en büyük özelliklerinden biri, silahınızın olmaması. Düşmanları yok etmek için, yerlerde bulunan sandıkları alıp fırlatıyoruz. Etrafınızda çok değişik tipte komik düşmanlar var. Bunlardan, kaçarak da kurtulmak mümkün. Çevrede bulunan plakları toplarsak puan kazanıyor ve bunlar '99' tane olduklarında, bir enerjiye sahip oluyoruz. Bu arada, çıkan soru işaretleri bazen bir hak alıyor, bazen plak kazandırıyor, bazen de plaklarımızı alıyor.



Oyunumuz, toplam altı level'dan oluşuyor. Bunların herbirini, kahramanlarımızın eşyalarını toplayarak genelde ekranın en sağında bulunan bayrağa gelip tamamlıyoruz. Oyun yüklendiğinde, kahramanlarımız dans ediyorlar; joystick ile bunlardan birini seçerek oyuna başlıyoruz. Oyuna girmeden önce karşımıza, o anda nereye gideceğimizi belirten bir grafik çıkıyor. Bu grafikte gideceğimiz yerin üzerine nota işareti, tamamladığımız yerin üzerine de çarpı işareti konuluyor. Şimdi hep beraber kademeleri tanıyalım.



LEVEL 1:

ilk bölüm, alış veriş merkezi. Bu level'i tamamlamak için gitarı bulmak gerekiyor. Gitar, dükkanların birinin içinde. Dükkanlara girmek için, dükkanın kapısının tam ortasına gelin ve fire'a basarak joystick'i ileri itin. Çıkmak için de aynı işlemi tekrarlayın. Üzerinize gelen veya ateş eden düşmanlara dikkat edin; size değdiklerinde ya da ateş ederek vurduklarında enerjiniz azalır. Etrafınızdaki düşmanları öldürüp plakları toplayarak yukarı doğru ilerlemeye çalışın. Yukarı çıkmak için balonu veya asansörü kullanabilirsiniz. Akvaryumun içinden geçerek sağa doğru ilerleyin, asansörü kullanarak yukarı çıkın. En yukarıya çıktığınızda, en sola ilerleyin ve şemsiyeyi kullanarak bulutların üzerinde sağa doğru ilerleyin. Bu arada etrafınızdan gelen düşmanları veya düşman ateşlerini unutmayın. Dikkat edin, eğer enerjilerinizin hepsi bitirse adamınız dans etmeye başlar ve bir hak kaybedersiniz. En sağa ilerlediğinizde, bir çukura düşüyorsunuz ve çukurun dibinde bayrak var. Gitarı aldıysanız, bu level'i geçmiş olursunuz. Eğer alamadıysanız, haydi beyler gitar bulmaya!

LEVEL 2:

İkinci bölümde fabrikada ilerliyoruz, amacımız mikrofonu bulmak. Düşmanlarımız daha değişik biçimdeler. Fabrikada garip garip yerlerde dolaşarak mikrofonu arıyoruz. Mikrofonu bulduğumuzda, en sağ kısma ilerlersek, bu level'i da tamamlayabiliriz.

LEVEL 3:

Bu bölüme, hapishanenin çatısında başlıyoruz, amacımız hoparlör'ü bulmak. Aşağı doğru inerek etrafta gördüğümüz açık kapılardan içeri girmemiz mümkün. Unutmayın, aradığımız eşyalar bazen odaların içinde de olabilir.

LEVEL 4:

Bu bölümün büyük kısmında suda yüzüyoruz. Burası borularıyla bir çeşit kanalizasyon ve biz kahramanlarımızın fotoğraflarını arıyoruz. Burada suyun altındaki yaratıklara dikkat edin ve bir boruya düştüğünüzde kontrolü kaybedip yuvarlanmayın. Yuvarlanırsanız, borunun ucuna kadar gidersiniz. Burada joystick'i sola çekersek borudan kurtulabiliriz. Yoksa% tekrar boruya düşerek yuvarlanmaya devam ederiz. Burada çok dikkatli olmanızı tavsiye ederim.

LEVEL 5:

Bu level'da *bk* inşaattayız ve bir kağıt arıyoruz. Yukarı çıkmak için genelde vinçleri kullanıyoruz, çünkü bazı yerlerden zıplayarak çıkmamız imkansız. Burada da kademeyi bitirmek için bayrağı bulmalıyız. Bayrak yine en sağda.

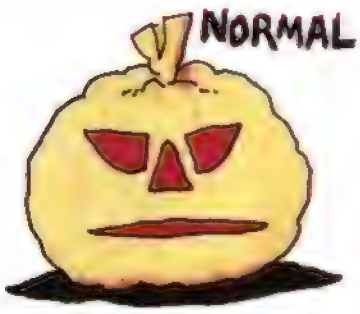
LEVEL 6:

Aslında bu level'ın resmi, başlangıçtaki grafikte yok; ama beşinci level'i geçersek buraya geliyoruz. Burası, oyunun başında kahramanlarımızın dans ettiği yer. Amacımız bir şey toplamak değil, sahneyi bulmak. Sahneyi bulup spot ışığın altına geldiğimizde, kahramanımız dans etmeye başlıyor ve oyunu bitirmiş oluyoruz.

Eğer sizler de benim gibi bu tip oyunlardan hoşlanıyorsanız, kaçırmamanız gereken bir oyun. Grafikler fena değil ve oldukça iyi espiriler var. Müzikler ise oldukça iyi. Almasanız da en azından bir bakın. Mega başarılar ....

TITUS/512K TEK DİSKET

GRAFİK	% 60
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 70



FINAL FIGHT

TUNÇ *DİNDAŞ*

Arcade salonların vazgeçilmez oyun tarzı o*an beat'em up'lar *(karşına çıkanı döv)* ev bilgisayarlarında da iyi bir pazara sahip. Bidiğiniz gibi, bu tarz oyunlar Amiga'da özelliklerinden .dolayı daha da güzel ve hızlı yapılıyor. İlk beat'em up'lardan olan STREET FIGHTER" ve "DOUBLE DRAGON" serileri çok satınca, firmalar uyarla--nacak başka oyunlar aramaya başladılar. 3u sene ülkemizi sarmaya başlayan arcade fırtınasında en çok sevilen oyunlar arasında bulunan "FİNAL FIGHT", yurt dışındaki software firmalarının da dikkatini çek-i. "CAPCOM" tarafından arcade makinaları için yapılan oyun oldukça çok beğeniliyordu. "U.S. GOLD", zaman kaybetmeden bu oyunun telif hakkını aldı. İşte uzun zamandan beri beklenen oyun, bir ay gecikmeyle ülkemize geldi. Beat'em up'çılar yedek joysticklerini alıp bilgisayar başına gelsinler.

Bu tarz oyunlarda her zaman olduğu gibi, yine bir kızı kurtarıp kötü bir çeteyi yokedeceğiz. Yine sağa doğru ilerleyeceğiz. Tabii ki, METRO CİTY'deki kötü adamları döverek... Oyun kötü yerleşim merkezlerinde yani GHETTO'larda geçiyor. Bazen METRO istasyonlarında döğüşüyoruz. Arkaplanda GRAFFITI'ler.

Oyun SİLK WORM IV'deki gibi bir DYNAMIC LOADER SYSTEM'e sahip. Oyun esnasında devamlı yükleme yapılıyor. Eğer iki disk sürücünüz varsa hiç disket değiştirme yapmıyorsunuz, sanki bir arcade makinasında oynuyormuş gibi oynuyorsunuz. Oyunumuz oldukça büyük grafiklere sahip. Bu büyük grafiklerin yanı sıra oldukça da hızlı bir oyun. Bazı makinalarda oyun, GAME OVER'dan sonra kitleniyor.

Oyunun introsundan sonra, joystick sağ/sol ile savaşacağınız kahramanı seçiyorsunuz. Kahramanlarımız şunlar:

Birinci kahraman, GUY. Ninjutsi ustası ve sokak kanunlarını çok iyi biliyor. Görünüşüne bakmayın. Boyu küçük olsa da en iyi karete hareketlerini yapan GUY'dır. Benim favori dövüşçüm.

ikinci kahraman CODY. Döğüş .sanatları ustası. Kaçırılan kızın sevgilisi. Ötekilerin yanında biraz hantal kalıyor.

Üçüncü ve son kahraman en azılısı. Adı HAGGAR. Sokakta yetişimiş ve profesyonel bir sokak döğüşçüsü. Zaten görünüşünden anlayacaksınız. Tam bir "STREET FIGHTER". Pankreas döğüşleri hakkında bazı bilgilere de sahip.

Oyunun birinci kademesi dışarıda başlıyor. Rakiplerimiz toplu halde acımadan saldırıyorlar. Hepsini kısa zamanda etkisiz hale getirmelisiniz. Oyunu tek kişilik modda oynuyorsanız, gücünüz yukarıda sol üstte belirtiliyor. Hemen altında o anda döğüştüğünüz düşmanın gücü gösteriliyor. Bunların yanında, zamanınız var. Eğer iki kişilik oynuyorsanız, ikinci oyuncunun gücü sağ üstte gösteriliyor. Zaten iki kişilik oyunu tavsiye ederim.

Oyunda ilerlerken yerlerde değişik objelere rastlayabiliyorsunuz. Bu objeler temel olarak üç kışıma ayrılıyor:

SİLAHLAR: Rakiplerinizin enerjisini çabuk düşürmek için kullanılan eşyalar. Demir boruyu devamlı kullanabilirsiniz. Bazı odalara girdiğinizde kaybolur. Bu silaha sahip olunca, kaybetmemeye bakın. Bıçak ise bir kereliktir. Ateşe basıldığında yüzünüzün dönük olduğu tarafa doğru fırlatılır Demir boru kadar kullanışlı değildir.

YİYECEKLER: Bu objeler, enerji arttırmaya yarıyor. Sıkça bulunmadıklarından bulduğunuz her yiyeceği alın.

DEĞERLİ OBJELER: Genellikle oyunda altın külçesi ve para destesi olarak çıkarlar. Sadece puan arttıran objelerdir. Başka hiç bir özelliği yoktur.

En zor bölümlerden biri, metroda geçen bölüm. Burada birçok düşman sizi öldürmek için saldıracak. Mümkünse sırtınızı duvara verip tek yönde savaşın. Sizi en çok zorlayacak olanlar şişman BILL BULL ve arkadaşları. BILL'İ, en kolay sırtına vurarak öldürebilirsiniz. Size doğru saldırıya geçtiğinde ona vurmaya çalışmayın, çünkü büyük olasılıkla başarısız olacaksınız.

Uzun boylu düşmanları öldürmek çok zordur. Onun için yapacağınız saldırıları enerjinizi göz önüne alıp öyle yapın. Yoksa haklarınızı çok çabuk kaybedebilirsiniz.

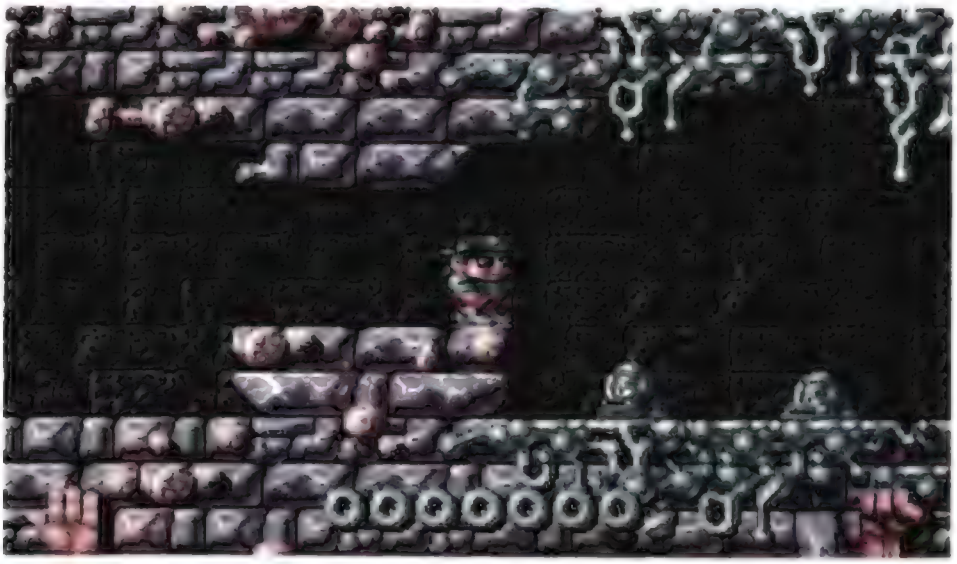
Oyunun en ilginç yeri, demir boru ile benzincideki bir spor arabayı dağıtmak. Demir boruyu hızla arabaya vurup parçalayın. Bu işi mümkün olan en kısa sürede yapmalısınız. Normal oyunun dışında, kademeler arasına değişik görevler konmuş. Mesela pankreas maçı gibi. Daha sonra buz fabrikasında buzları parçalıyoruz. Ama dikkatli olun kendinize zarar vermeyin.

Oyun, Beat'em up sevenler için mükemmel. U.Ş. GOLD'un son zamanlarda çıkardığı en iyi oyunlar arasına sokulabilir. Gerçi son zamanlarda yapılmış kendi alanındaki en iyi Amiga oyunu da denebilir. Amiga'nın tüm özellikleri bu oyunda kullanılmış. Oyunu iki kişi oynarsanız, daha da zevkli olacaktır. Bana sorarsanız bu ay alınması gereken bir oyun. Mega başarılar.

U.S GOLD / 2 DİSKET

GRAFİK	%80
SES	% 70
OYNANABİLİRÜK	% 90
GENEL	% 80

MAGIC POCKETS



TUNÇ DİNDAŞ

Her zaman kaliteli oyunlar yapan BITMAP BROTHERS, bu sefer de sizi bilgisayar başında tutacak bir oyun yaptı. Bildiğiniz gibi BITMAP BROTHERS efsanesi XENON ile başlamıştı daha sonra SPEEDBALL. XENON II CADAVER. SPEEDBALL II ve GODS ile sükselerini sürdüren BITMAP BROTHERS, şimdi de MAGIC POCKETS ile karşınızda. Oyun grafik ve tarz olarak ne kadar GODS a benzese de, mükemmel bir oyun. Mükemmel grafikler ve müzikler sayesinde oyunu oynamak büyük bir zevk haline geliyor. BITMAP BROTHERS, yeni elemanlarla RENEGADE adında bir firma kurdu. Bu oyunu kısa zamanda, yaparak firmalarının reklamlarını yaptılar. İşte kısa zamanda yapılan mükemmel bir oyunu hep beraber oynuyoruz. MAGIC POCKETS'ın grafiklerini yine MARK COLEMAN yapmış. Programlaması ise, yine BITMAP BROTHERS takımının.

Oyun yüklenirken çalan müziği, bazılarımız bir yerlerden tanırlar. Evet, bu meşhur parça HIP HOP şarkıcısı BETTY BOO'nun. BITMAP BROTHERS, oyunlarında hep meşhur parçaları kullanıyor. Hatırlarsınız, BITMAP BROTHERS daha önce XENON II de BOMB THE BASS'ın MEGABLAST adlı parçasını kullanmıştı. RENEGADE'in bir parçası da, RYTHM KING adlı bir müzik firması. Bu firma, "HIT" olmuş parçaları kullanması için BITMAP BROTHERSa veriyor. İşin sırrı bu. Bu sayede parçalarının reklamını yapan RYTHM KING, BITMAP BROTHERS'ın oyunlarına ayrı bir renk katıyor.

HIP HOP müzik sevenler bu oyunun başında bulunan introyu seveceklerdir. Burada OPERATION WOLF a benzer bir intro seyrediyoruz. 'BITMAP KID', burada oyuna hazırlanıyor. Tipik bir RAP giysisi giyen BITMAP KID', uzun bir maceraya hazırdır artık. Siz de hazır mısınız?

Oyunda BITMAP KID adlı sevimli bir kahramanı yönetiyoruz. Bu kahramanın sihirli cepleri var ve bu cepleri bazı yaratıklar üzerinde silah olarak kullanabiliyor. Sihirli ceplerden, rüzgar hortumu benzeri bazı objeler atıyor.

Temelde oyun dört tane ana kademeden oluşuyor. Bu kademeler kendi içlerinde bölümlere ayrılmışlar. Tıpkı **GODS** gibi. Bölümlerin toplam sayısı yirmi altı. Bölümler arasında bonus kademeleri de bulunuyor tabii ki.

Oyuna başladığımızda, kahramanımızın yaptığı hareketler yürüme zıplama gibi temel hareketler. Sağa doğru ilerleyerek yaratıkları rüzgar hortumcuklarıyla öldürün. Bu sayede yaratıkları sadece öldürebilirsiniz. Ama yaratıklardan puan ve enerji kazanmak istiyorsanız, ateşe uzun süre basılı tutun. Böylece **BITMAP KID** in cebinin şiştiğiniz göreceksiniz. Şimdi ateşi bırakın ve yaratığın üzerine büyük bir rüzgar hortumu atın. Eğer bu hortumu yaratığa isabet ettirebilirseniz ne ala. Şimdi hortuma gidip dokunun ve yaratığı bir obje haline getirin. Bu objelerden mümkün oldukça çok toplamaya çalışın. Çünkü bölüm sonlarında bu objeler size puan kazandıracak. Oyunun can damarı, "SPIN" atmak. SPIN sayesinde, zıplayamadığınız yerlere zıplayabilir ve yaratıkları yok edebilirsiniz. SPIN atabilmeniz için yapmanız gereken ilk iş, maximum büyüklükte bir rüzgar hortumu atmaktır. Hortum kaybolmadan üzerine gelin ve joystick'ği aşağıya çekin. Sonra yukarı iterek SPIN atın. Bunu birinci bölümde bulunan bisiklete ulaşmak için kullanabilirsiniz. Bölümlerde karşılaşacağınız bazı objolor şunlar:

TELEVİZYON: Bölümün bir kısmının haritasını görmemize yarar. Bu, her ne kadar oyuna kolaylık sağlasın diye konmuşsa da, siz ateş ettiğiniz esnada çıkan okları takip edin. Bu oklar sayesinde en yakın çıkış kapısını bulabilirsiniz.

SAKIZ MAKİNASI: Yüksek yerlere erişmek için kullanılan bir araçtır. Makinanın arkasına geçin. Ve ateşe basın. Daha sonra kahramanımız sakız çiğnemeye başlayacaktır. Bir süre sonra yükselmeye başlayan kahramanımızın sakızı, taşlara değince patlar. Fazla zaman kaybetmeden bir yerlere konmaya çalışın.

BİSİKLET: Düz alanlarda hızlı hareket etmeye yarar. Benim tavsiyem, bir bisiklet bulduğunuzda ona binin. Çünkü bu sayede yaratıkları öldürmek için uğraşmayacaksınız. Onları ezmeniz yeterli.

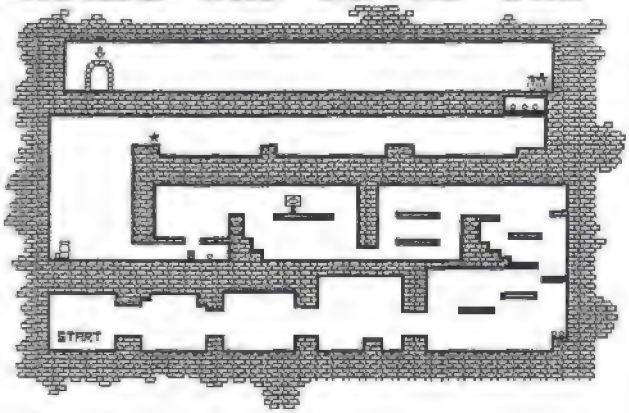
YİYECEK VE PARALAR: Bu tarz objeler, size sadece puan ve enerji kazandırır. Karşılaştığınız tüm objeleri toplamaya bakın.

Oyunun öteki kademeleri hakkında kısa Kısa bilgiler ister misiniz? Beşinci kademeden sonra, ilk bonus ekranı ile karşılaşıyoruz. Burada bisiklet yarışı yapmamız gerekiyor. Mümkün oldukça hızlı bir biçimde çıkış kapısına varın. Buradan sonra ormanlı kademeye geliyoruz. Oldukça zorlu kademede baş düşmanlarımız goriller, yılanlar, sinekler ve et yiyen bitkiler. Onbirinci kademeden sonra, ikinci bonus ekranı ile karşılaşıyoruz. Burada, dev bir gorili dövmeliyiz. Boks eldivenini alın ve buyurun kavgaya. Daha sonra dağ eteklerinde savaşmamız gerekiyor. Sonraki kademedeler de ise denizin altındaki hazineleri bulmalıyız. En son kademe ise karlı kademe; kardan adamlardan kaçıp dağ maymunlarını öldürmeliyiz. En son görevimizi söylemiyorum. Burayı siz geçin artık.

Oyunumuz oldukça iyi dizayn edilmiş. Mükemmel grafiklere sahip bir oyun. Her şey çok iyi tasarlanmış. Yalnız oyunun oldukça zor olduğunu söylemeliyim. Bu ayın en iyi oyunları arasına sokulabilir. Kaçırmamanızı tavsiye ederim. Mega başarılar. Çünkü buna ihtiyacınız olacak...

Magic Pockets

WORLD ONE-LEVEL ONE



MAP by TUNÇ DİNDAŞ

RENEGADE 512K - TEK DİSKET

GRAFİK	% 90
SES	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	% 80

SILENT SERVİCE II

F. Kağan GÜRKAYNAK

Denizaltı kurtları hoş geldiniz. Simülasyon sevenlerin firması Microprose, bu sefer dalışa geçti, ilk bölümü 64'te meşhur olan ve uzun süre devamını beklediğimiz **Silent Service,** nihayet Amiga versiyonu ile piyasada. Konu İkinci Dünya savaşı sırasında Pasifik okyanusunda geçiyor. Göreviniz Japon gemilerine hayatı zehir etmek, derinden ve sessizce.

Denizaltı simülasyonları, tam taktik simülasyonlarıdır. Bunun en önemli sebeplerinden-biri, denizaltının ufak ve narin olması, dahası ateş edecek en fazla 20-25 torpilinin bulunması olsa gerek.

Silent Service II, açılış menüsünde şu seçenekler ile karşınıza çıkıyor:

- ***Training:*** Oyunun kumanda ve kontro lüne alışabilmenizi sağlayabilmek ve hü cum taktiklerinizi deneyebilmek amacıyla hazırlanmış bu seçenekte, dört zavallı, ma sum ve çaresiz hedefe karşı savaşıyorsu nuz.
- ***Single Battle:*** Bu seçenek ile, okya nusta fazla dolanmadan doğrudan bir sa vaşın içine giriyorsunuz. Çıkan alt seçe neklerde, gerçek savaşları yansıtan görev lerden birini veya Random mission ile her hangi bir karşılaşmayı seçebiliyorsunuz.
- ***Single War Patrol:*** Denizde bir devriye görevi oynayabiliyorsunuz.
- ***A Wartime Career:*** Savaş esnasında bir denizaltı komutanını yönetebiliyorsunuz.
- ***Resume A Saved Game:*** Kaydedilmiş bir oyuna devam edebilmenizi sağlayan seçenek.
- ***Hail of Fame:*** Başarılı kahramanların ölümsüzleştirildiği High Score listesi
- ***Exit to Dos:*** Oyundan sıkılanlar için.

Bu seçenekleri seçince, hemen oyuna geçiliyor sanmayın. Daha önce bir çok seçeneği belirlemeniz gerekiyor. Bunlar arasında dört değişik seviyesi bulunan zorluk ve isminiz, ilk başlarda karşınıza çıkanlardan. Oyunun takdire değer bir yanı, tarihi gerçeklere olan yakınlığı. Eğer belirli bir görev seçmemişseniz, sizden oyun tarihini girmenizi isteyecektir. Değiştirmek istediğiniz kısma, Mouse ile gidip basmak suretiyle istediğiniz değişikliği yapabilirsiniz. Bu tarihin İkinci Dünya savaşı sınırları içerisinde kalması gerektiğini hatırlatayım. Daha sonra, yine belirli bir göreviniz yoksa ve tek görevler oynuyorsanız, o zamanlarda Amerikalıların kullandığı denizaltılardan birini seçmeniz istenecek. Bunu, kullanmak istediğiniz torpido tipi izleyecek. Torpido tipleri, buhar basınçlı *(Steam)* ve elektrikli *(Electric)* olacaktır. En son karar vermeniz gereken ise, torpidoların kusursuz mu *(Flavvless),* gerçekçi mi *(Historical)* olacakları. 2. Dünya savaşındaki Amerikan torpidolarının, özellikle savaş başındaki performanslarının felaket ile rezalet arasında olduğunu hatırlatayım da bana kızmayın. Bu seçenekleri sabırla seçmenizin ödülü, denizaltının kumandası olacak. Elbette denizaltı isimleri ve modeli gerçek.

Eğer devriyeye çıkacaksanız *(veya Wartime Career oynuyorsanız),* Pasifik okyanusunun bir haritası ile karşılaşacaksınız. İlk iş, bir üs seçmek olacak. Bunun için yukarı aşağı okları veya sol ila sağ mouse tuşlarını kullanmanız gerekli. Return tuşu ile, istenen limanı seçebilirsiniz. Aynı mantıkla bir devriye bölgesi de seçilecektir. Bundan sonra sol üst köşede tarihi, saati ve kalan yakıtı belirten bir gösterge belirecektir ye beyaz bir dörtgen içinde denizaltınızı minnacık bir nokta olarak göreceksiniz. Mouse ile geminizi pasifikte dolaştırarak devriye bölgesine götürmeniz gerekmekte. Gidilmesi istenen yeri mouse ile gösterip sol tuşa basmanız, hareket için yeterli. Bu arada Dünya olaylarından da devamlı haberdar edileceksiniz. Düşmanı görmeniz mümkün değil. Devriye bölgesinde rasgele dolaşarak bir av arayacaksınız. **Silent Service'i** daha önce oynamış olanlar, bu oyun mantığını hatırlayacaklardır. Düşmanla iki değişik şekilde karşılaşıyorsunuz: Ya adamlarınız bir geminin varlığını tesbit ediyor ya da hücuma uğruyorsunuz. ikinci durumda seçme şansınız yok, mecburen olaya atlıyorsunuz. Ancak ilk durumda saldırıp saldırmamak elinizde.

Saldırıdan önce, defterinizle karşılaşıyorsunuz. En üstte saat, yanında ise hedefin doğrultusu ve en sağda ise hedefin büyüklüğü yer alacak. Eğer saldırmak elinizde ise, Attack Y/N yazısı çıkacak. Y tuşuna basarak hücuma geçebilirsiniz. Ancak daha önce notları incelemekte fayda var. Sayfada güneşin doğuş ve batış saati, görüş mesafesi ve tahmini derinlik yer alıyor. En altta ise, geminizin tahminen düşman tarafından görülebileceği mesafe yer alıyor. Bu mesafeler sırasıyla şu anlamlara geliyor:

- ***Broadside:*** Geminizin yan tarafı. Denizaltılar yan taraftan daha büyük yer kaplarlar. Buradaki sayı, düşmanların geminiz onlara yan durumda iken sizi görebilecekleri mesafe.

- ***End-On:*** Geminiz düşmana doğru bakıyorsa, tahminen yazan sayı mesafesinde görüleceksiniz.
- ***Periscope:*** Periskopunuzun görülebileceği mesafe
- ***Broadside*** *visible* ***on Sonar*** *.. :* Yine yandan geminizin Sonar tarafından farkedileceği mesafe.
- ***End-On on Sonar..*** *:* Geminizin düşman doğrultusunda sonarda belireceği mesafe.

Bu sayıları incelemek çok önemli. Zira Denizaltı ancak hücumda olduğu sürece güçlü bir silahtır. Farkedilir farkedilmez düşmanları için kolay av olacaktır.

Gelelim oyuna, ilk olarak kendinizi taktik görüntünün bulunduğu ekranda bulacaksınız. Sol Üst tarafta, harita sağ tarafta tor pillerinizin atıldığı zaman kalan yakıtlarını gösteren panel alt tarafta ise kumanda paneli. Kumanda panelinde üç kısım mevcut Soldan sağa: en üstte Depth derinliğinizi daha altta Speed hızınızı ve Hdg hareket doğrultunuzu veriyor. Ortada ise Bearing bakış yönünüzü, alttaki iki sayı ise sırayla ön ye arka torpido kovanlarınızda bulunan torpido sayısını gösterecektir. En sağda ise üstte hedefin uzaklığı, altında hızı ve en altta ise hedefin rotası verilecektir.

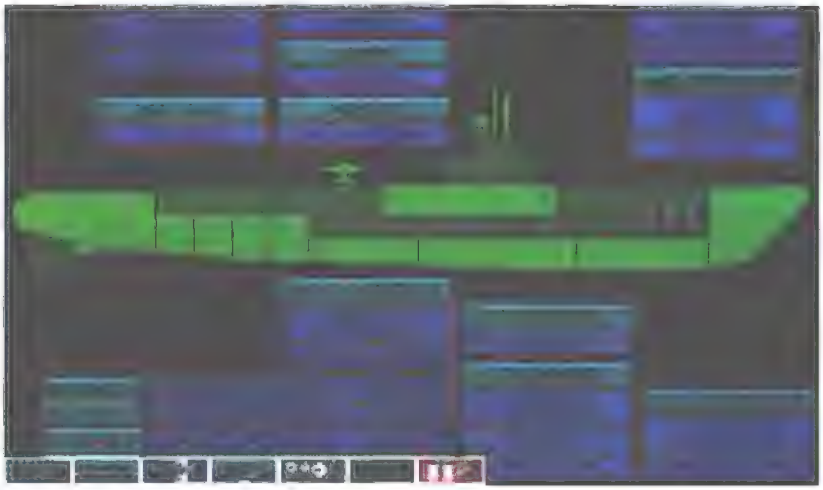
En altta, çeşitli kumanda ekranları arasında gidip gelmenizi sağlayan tuşlar mevcut. Bunlar soldan sağa Harita, Köprü, Periskop, Topçu, Göstergeler, Hasar Durumu ve Gemi Özellikleri. Bunların sağında yine Periskop yukarıda ise, Radar çalışıyor ise ve Uzun menzilli torpiller seçilmiş çıkan görüntücükler daha sağda Animasyon ve ses seviyelerini gösteren görüntücükler; en sağda da oyunun zaman katsayısını gösteren görüntü var. Hız katsayısı 1 ila 8 arasında değişebiliyor. Bunu yapmak için yine görüntü üzerinde sol ve sağ mouse tuşlarını kullanmak gerekecek.

F2 tuşuna basınca, eğer yüzeyde iseniz kendinizi kulede bulacaksınız. Kumanda paneli, yine alt tarafı işgal edecek. Su altında iseniz, periskop derinliğinde iseniz ve son olarak periskopunuz yukarıda ise, F tuşu ile periskoptan bakmanız mümkün F4 tuşu, yüzeyde kullanılan topçu kumandası. Burada üst tarafı dürbün benzeri bir görüntü kaplıyor. Bunun üst tartında bulunan Gun yazısının yanındaki sayıyı sol Mouse tuşu ile artırıp sağ tuş ile azaltabilir siniz. Bu sayı, topunuzun eğimini belirliyor ve top atışlarınızın menzilini belirliyor. F tuşu ile her zaman göstergeler kısmına geçebilirsiniz. Bu kısım, diğerlerinin aksine

tüm ekranı kaplıyor. Göstergelerden motor, yön ve derinlik göstergelerinin içine mouse le girip, sol/sağ tuşlar yardımıyla değiştirmeniz mümkün. Hız göstergesinde bu numara işe yaramıyor. Burada, kalan yakıtınızı ve havanızı da izleyebilirsiniz. F6 tuşu ile hasar kısmına geçmek mümkün. Burada hasar alan yerler ve durumları, kırmızı ile gösterilecektir. F7 ile, denizaltınızın özelliklerini görmeniz mümkün. Periskop derinliği 65 feet ve 25 feet'e kadar Radarınızdan *(mevcutsa)* yararlanabiliyorsunuz.

Oyunda en önemli sorun hedefe yaklaşmak, hedefi seçmek olacak. Size verilen tahmini görülme mesafelerini düşünüp yavaşça koruma gemilerini atlatarak hedefinizin dibine gelmelisiniz. Sonra sıra torpillerinize gelecek. Savaş gemilerini devre dışı bırakırsanız, toplarınızla da hareketsiz kalan gemilerin işini bitirebilirsiniz.

Eğer Wartime Career oynuyorsanız, limana gelişinizden sonra *[Madalya / Azar kısmının ardından)* ya standart tamirlerden sonra göreve devam edebilir, yeni bir gemi isteyebilir veya gerekiriyorsa hemen limandan savaşmak üzere ayrılabilirsiniz.



Gelelim tuşlara:

1 Ağır Yol İleri
2 Yarım Yol ileri
3 Tam yol ileri
4 Son gaz ileri
5 Motorlar Stop
6 Tam yol geri
7 Enkaz bırakma, düşman gemilerini bu sahte enkaz parçalarıyla battığınıza inandırmak için kullanılır.
8 Periskop derinliği. Tekneyi otomatik olarak Periskop derinliğine getirir.
9 Periskop indir/kaldır.
0 Uzun menzilli torpilleri seçer.
Backspace Tüm kontrolleri ortalar
S Yavaş oyun.
L Bakış yönünü 180 derece çevirir.
Z Yaklaştırma *(Harita ve görüntü)*
X Uzaklaştırma
B Hedef kitabı. Hedeflerinizin her açıdan görüntüsünü görebilmek için. Oklar ile bu defterin sayfalarını karıştırabilirsiniz. Çıkmak için B tuşuna bir daha basmanız gerekecek.
,. Bakış yönünü 1 er derece sola/sağa çevirmek için.
Shift ile 10'ar derece döndürür.
oklar dümeni sağa sola. gemiyi yukarı aşağı hareket ettirirler. **Shift** ile daha çok dönme veya inme / çıkma sağlanır.

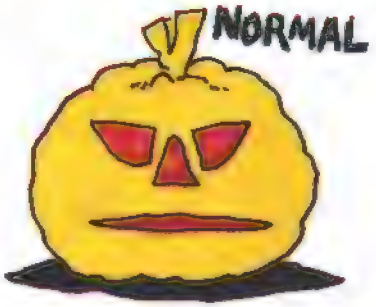
F1 Harita
F2 Kule *(Köprü)*
F3 Periskop
F4 Topçu
F5 Göstergeler
F6 Hasar..
F7 Gemi Özellikleri
F8 Gemiyi terk
Alt Q Oyundan çıkış *(Tümüyle)*
Alt R Oyunu bitirmek *(Ana Menüye dönüş)*
Alt P Oyunu durdurma *(Pause)*
Alt S Oyunu kaydetme
Alt A Animasyonları aç/kapa *(KAPA ! KAPA !!!)*
Alt V Ses Detay seviyesi
Alt I Alt tarafta bulunan görüntüleri aç / kapa

Oyunun bir ilginç yanı, Alt tuşlarının kumandasında ortaya çıkıyor *(Belki benim bilgisayarıma özgüdür)*. Önce Alt tuşuna basıyorsunuz, istediğiniz tuşa basarken Alt tuşunu bırakıyorsunuz????

Peki oyun? Görüntüler güzelleştirilmiş renkler cıvıl cıvıl, arka planda dijitize resimler, gerçek tarihler ve isimler. Bir çok düşman, dijitize düşman görüntüleri, dijitize sesler.... O kadar. Koca Yamato *(65000 tonluk 41 cm çelik zırhlı devasa gemi)* zavallı bir denizaltının 12 cm'lik uyduruk topuyla batıveriyor *(7 isabette)*. Düşmanın görüntüsü tüm ekranı kaplıyor, ancak ateş etmek isteyince hedef yok deniyor, zira oyun düşman gemisinin sadece 5-10 pixellik kısmını düşman olarak görebiliyor. Okyanusun ortasında, destroyerler ile top savaşı yaparken hangi martı gemimin dibinde ötüp durur Allahaşkına. Falan filan. PC'den neredeyse aynen çeviri bir oyun olarak değerlendirilmesi gereken bir oyun. Zavallı PC'lerin komik oyunlarının Amiga'ya beceriksizce bir başka çevrilişi *(PC'lerde nadiren olan güzel oyunların güzelce çevrilmesine itirazım yok)*. Oyunun ilk başta 1 dakikada *(Toplam 2 dakika 5 saniyede)* ne yüklediğini de özellikle merak ediyorum. Her değişik kumanda merkezini tekrar tekrar disketten yüklemesinin mantıklı bir sebebi olsa gerek *(Hani alette de 7 Mb hafıza varken)*.

Teknik yönleri bırakalım, oyun taktik olarak da zayıf. Ancak simülasyon hastaları yine korunmuş konvoylara yaklaşmanın zevkini yaşayabilecekler, bu bir gerçek. Sabırla avınızın üzerine atılmak için pozisyon aramak zevkini yaşayabiliyorsunuz *(Şu .... martılarda olmasa)*. Konu ile çok ilgilenenlerin 1991 Microprose yapımı bir oyunda teknik saçmalıkları hoş görmeleri halinde bir süre oyunla oyalanacaklarına eminim. Ancak herkesin oynayabileceği kadar da basit, eğlenceli veya sürükleyici değil. 64'te bu oyunun hastaları, eski günleri hatırlamak için de bu oyunu alabilirler. Ancak Microprose yazısından bir şeyler bekleyenler ya uzak durun ya da hayal kırıklığına uğramaya hazır olun.

GRAFİK	% 85
SES	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 60
GENEL	% 65



Jimmy White's Whirlwind Snooker

POLAT YARIŞÇI

Evet, bilardocular ekran başına. Şimdiye kadar yapılan en iyi bilardo oyununu oynamaya hazır olun. Daha önceki bilardo oyunlarından sıkıldıysanız ve artık **Fast Eddie's** de sarmıyorsa, hemen en yakın bilgisayarcıya giderek **Whirlwind Snooker'ı** alın ve bilardonun sihirli kapısından içeri ilk adımınızı atın. Oyunumuz 3 boyutlu ve vektör grafiklerden oluşmuş. Fakat oyun o kadar hızlı ve akıcı ki, saatlerce başından kalkamıyorsunuz. Bunu siz de oynarken farkedeceksiniz; ama yok arkadaş ben vektör grafik sevmiyorum, benim oyunum **Silkworm** diyorsanız, o başka. Oyunu, daha öncede International Karate'den tanıdığımız **Archer Mc Lean** programlamış; tabii grafiklerden ses efektlerine kadar herşeyde onun ismini görüyoruz. Bunun sonucunda, bu oyunu tek kişi yapmış diyebiliriz. Bu programcı tek başına International Karate'yi yaptığı zaman Avrupa'da çok beğenilmiş ve haftalarca 1 numarada kalmıştı. Şimdi açıklamaya geçmeden önce, oyunumuza konu olan snooker hakkında kısa bir bilgi vermek istiyorum. Snooker, Amerika'da ve Avrupa'da çok sevilen bir bilardo sporudur *(her ne kadar ülkemizde daha spor olmadıysa da, bu oyun diğer devletlerde spor haline gelmiş durumda, hatta bilardo federasyonu bile mevcut)*. Snooker'da amaç, aynı Amerikan bilardosunda olduğu gibi ortadaki topları masanın ikisi ortada dört tanesi köşelerde olmak üzere deliklere sokmaktır. Bu oyunda da, beyaz bir top kullanılır. Topların altı tanesi renkli diğer 15 top kırmızıdır Burada oyuncunun sırasına göre bir kırmızı topa, bir de seçilen renkli topa vurma zorunluluğu vardır. Mesela oyuna başladınız ve ilk atışta bir kırmızı top içeri soktunuz. Bundan sonra ortada bulunan renkli toplardan birine vurmak zorundasınız. Her renkli topun puan değerleri ayrı ayrı, bu arada kendi topunuzu deliğe soktuğunuzda foul olur. Bütün toplar sokulduğunda, kimin puanı daha çoksa o oyunu kazanmış olur.

Evet bu kısa bilgiden sonra şimdi açıklamaya dönelim. Oyun ilk yüklendiğinde karşınıza bir menü çıkıyor. Bu menüde:

START ONE PLAYER GAME: Oyuna bir kişi ile başlıyorsunuz ve bilgisayara karşı oynuyorsunuz. Burada bilgisayarın zorluk derecesini ayarlayabilirsiniz. Yalnız zorluk derecesini ayarlarken, sakın dördüncü şıkkı seçmeyin pişman olursunuz.

START TWO PLAYER GAME: Oyunu bu seçenekle iki kişi oynayabilirsiniz. Burada iki kişi ismi yazıldıktan sonra oyuna başlayabilir. Tabii oynamak istemiyorsanız, Cancel seçeneği hemen oralarda.

START TWO PLAYER PRACTICE: Burada, iki kişi oyuna başlamadan önce alıştırma yapabilir. Önce bu seçeneği kullanın sonra gerçek oyuna geçin.

DİSK FEATUREŞ: Burada save/load işlemlerini yapabilirsiniz.

OPTIONS: Burada yaptığınız score'ları ve diğer kayıtlı score'ları silebilirsiniz.

Şimdi oyun içinde gerekli olacak ikonları açıklamak istiyorum. Burada yukarıda soldan sağa doğru olan ikonları isimleri ile birlikte açıklayacağım. Bu ikonların isimlerini en sağda bulunan dikdörtgen bir kutucuğun içinde görebilirsiniz.

Set power: Burada elinizdeki ıstakanın vuruş gücünü ayarlayabilirsiniz. Ekranda bulunan ıstaka, en yukarıda olursa yavaş.

ortada olursa normal, aşağıda olursa hızlı bir şekilde topa vurulmuş olur.

Chalk cue: Burada ıstakanızı tebeşirleyebilirsiniz, yani bilardo deyimiyle smokilemek.

Top spin: Topa verilecek spin ayarlanır. Eğer topun üstündeki artı işareti en üsteyse, vurduğunuz top diğer topla çarpıştığında dümdüz bir yol alacaktır. Burada iyi ayarlama yapmanız gerek, aksi halde sizin topunuzda deliğe girebilir.

Side spin: Burada topa sol tarafa doğru falso verdirebilirsiniz. Bu ikona basıldığında topun ortasındaki artı işareti o yöne gidecektir.

Take shot: Bu ikona bastığınızda topa vurmuş olursunuz, ikona bastıktan sonra mouse'un sol tuşuyla klavyeden "Q" tuşuna bastığınızda, topu sanki arkasında bir kamera varmış gibi gittiği her yere doğru izleyebilirsiniz.

Back spin: Bu ikona bastığınızda topun üstündeki artı işareti aşağı doğru inecektir. Bunu ne kadar aşağı indirirseniz, vurduğunuz top geriye doğru o oranda bir tepkime gösterecektir. Ayrıca vurulan top deliğin önünde değilse, kendiliğinden falso alacaktır.

View line: Bu ikona basarsanız, topun önünde bir çizgi oluşacaktır. Bu çizgiye bakarak diğer toplara daha iyi vuruşlar yapabilirsiniz.

View ball: Bu ikona sol tuşla basarsanız, masa 180 derece döner. Sağ tuşla basarsanız, bakış açınızı genişletir.

Cue left: Bu ikona bastığınızda da, masayı 360 derece döndürebilirsiniz. Eğer mouse'un sağ ve sol tuşlarına aynı anda basarsanız, masa hızlı bir şekilde dönecektir.

Cue right: Bu sefer masayı sağ tarafa 360 derece döndürebilirsiniz.

Screen type: Bu ikona basıldığında, yukarıda bulunan ikonların hepsi sol tarafa geçer.

View angle: Burada masaya bir tilt görünüşü gibi veya tam bir göz hizasında bakabilirsiniz. Bunları yukarı ve aşağı ok tuşlarıyla ayarlayabilirsiniz.

Plan view: Bu ikona birkaç defa basıldığında, masanın duruş planı değişecektir.

Information: Buraya sol tuş ile basarsanız, score tablosunu görebilirsiniz. Sağ tuş ile basarsanız, otomatikman bilgisayar sizin için atış pozisyonu ayarlar ve son vuruşu size bırakır. Bence bu mükemmel bir özellik, çünkü bir bilardo oyununda sizin topunuzun gidip duracağı öyle saçma yerler var ki. işte artık bu ikon sayesinde bu dertten kurtulmuş oluyorsunuz.

Game control: Oyunun ilk yükleniş ekranına döner.

Ayrıca screen type'a bastığınızda, altta iki ikon daha çıkar. Bunlar, zoom in ve zoom out.

Zoom in: Topun olduğu yere yaklaşma

Zoom out: Topun bulunduğu yerden uzaklaşma

Evet ikonların açıklaması kısaca bu kadar. Şimdi de oyun hakkında bazı kısa bilgiler:

* Oyuna başlamadan önce, mutlaka practice yapın ve oyuna önce bir ısının.

* Oyunda sıkıştığınız bir pozisyon olursa, hemen sağ tuşla information ikonuna ba sın. Böylece bilgisayar size en müsait po zisyonu ayarlayacaktır. Tabii bilmiyorsunuz diye her şeyde bu ikonu kullanmayın, oyu nun tadı kaçar.

* Top seçeceğiniz zaman, mutlaka en yakınınızdaki topu seçin. Bu arada renkli topların iyi puan verdiğini unutmayın.

* Topa vururken hiza çizgisini açın, böy lece bilardo deyimiyle topu daha iyi ince veya kalın görebilirsiniz *(topun ince veya kalın görülmesi, iki yanda bulunan vuruş bölgeleridir. Mesela topun sağ tarafını ele alalım; pozisyon icabı topu ince göreceksek, bu tarafta bulunan vuruş bölgesinin en uçlarına vurmalıyız).*

* Oyunu sakin oynayın, yani birden gaza gelip topu hızlı yollamayın. Aksi takdirde hem kendi topunuzun, hem de diğer topla rın deliğe girmesine sebep olursunuz. Tabii yanlış topu deliğe sokarsanız, gitti sayılar.

* Pozisyon alırken mutlaka vuracağınız topu da hesaba katın, yani vuracağınız top sizin göz hizanızda olsun.

* Deliklerin önünde duran toplara çok dikkat edin. Bunlara vururken back spin ikonunu kullanın ve topun üzerindeki artı işaretini en alta getirin.

* Topa sık sık tebeşir sürün; çünkü oyun o kadar gerçekçi yapılmış ki, gerçek bir bi lardo oyununda olan topa vuramama bu oyunda da var. Gerçek bir bilardo oyunun da ıstakaya 5 elden sonra tebeşir *(bilardo daki adıyla smoki)* sürmezseniz, atışta mutlaka bir aksaklık çıkıyor.

Oyunda kullanılan tuşlar ise şunlar:

+ : Istakanın vuruş hızını artırma
- : Istakanın vuruş hızını eksiltme
c : Istakanın ucunu tebe şirleme
u : Topa yukarı falso
m : Sola falso
j : Sağa falso
n : Aşağı falso
F10 : İki kişilik alıştırma yaparken atıştan sonra aynı atışı bir daha yapma
p : Masayı iki planlı şekilde sıra sıra gösterme
v : Topla birlikte 2 hiza çizgisi oluşturma
w : Ekran şeklini değiştirme
Esc : Başlangıç ekranına dönme
Q : Topu takip etme *(left mouse)*
? : Score tablosu
s : Computer atışı yaptırma
return :Topa vurma

Bunlardan başka, ok yön tuşlarıyla masayı sağa sola döndürebilir veya aşağı yukarı indirip kaldırabilirsiniz. Klavyede bulunan sayı tuşları ise, herhangi bir renkli topu seçmenizi sağlar.

Evet, bir mükemmel oyunun daha sonuna geldik. Bence, Amiga'da gelmiş geçmiş en iyi bilardo oyunu. Diğer bilardo oyunlarındaki bir takım eksiklikler bu oyunda giderilmiş. Vektörler gayet smooth ve hızlı. Özellikle topa vurduktan sonra aynı topu arkasından izleme olanağı mükemmel yapılmış. Üstelik bu kadar şeyi bir kişinin yapmış olması da oldukça şaşırtıcı. Tek disket olan bu oyunu kaçırırsanız gerçekten çok yazık olur. Bu arada oyuna ismini veren **Jimmy Whites'ın** dünyanın en iyi snooker bilardocusu olduğunu bilmenizi isterim. Hepinize bol ıstakalı bol falsolu günler. Ben her ay buradayım efendim, beklerim.

GRAFİK	% 90
SES	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	% 80

THE BATTLE OF BRITAIN

THEIR FINEST HOUR

F. Kağan GÜRKAYNAK

Tüm uçuş simülasyonu hastaları, merhaba. Bu ayki oyunumuz hem çok yeni değil, hem de daha önce dergimizde açıklanan bir oyun. Ancak oyunun detay ve taktik zenginliğini göz önüne alarak kapsamlı ve yeni bir açıklama yapmayı uygun gördük.

Lucasfilm, Star Wars filmlerinin yapımcısı Geoge Lucas'ın şirketlerinden biri. Çok geniş bir program paleti olmamasına rağmen, yaptığı kaliteli programlarla dikkati çeken bir şirket. Battlehawks 1942, bu şirketin uçuş simülasyonlarına ilk girişi oldu. Bu oyunda en önemli özellik, uçakların vektörlerden değil de normal Sprite'lardan oluşmasıydı. Daha sonra ise Battle of Britain çıktı. 1942'de gözüken tüm aksaklıkların giderildiği, bugün piyasada bulunan oyunlardan hava savaşı atmosferini en iyi veren, en çok taktik gerektiren, en sürükleyici oyun. Evet sıkı durun başlıyoruz.

Hitler'in yönetiminde Almanya, 1939 Eylülünde Fransa ve İngiltere tarafından desteklenen Polonya'yı **Luftwaffe** adı yerilen hava kuvvetlerinin ezici üstünlüğü ile bir ayda ele geçirdi. Hitler Almanya'sı bir süre oyalandıktan, tam 9 defa saldırısını erteledikten sonra Belçika ve Hollanda üzerinden Fransa'ya girdi. 1940 baharı sonlarında Almanlar İngiltere hariç tüm Avrupa kıtasına üstünlüğünü kabul ettirmişti. Hitler'in kafasında öteden beri Rusya'yı dize getirmek vardı. Ancak İngiltere'ye son bir darbe vuracak zamanı olduğuna inanıyordu. İngiltere çıkarması (kod adı **Operation Sea Lion, Deniz Aslanı Harekatı)** için temel şart, hava üstünlüğünün ele geçirilmesi idi. Hitler Hava kuvvetleri komutanı Göring'e Eylül ortasına kadar zaman tanıdı. Zira bu zamandan sonra hava kapsamlı bir.deniz çıkarması için uygun olmayacaktı. İngiltere savaşı veya **Battle of Britain,** iki hava kuvvetinin yani **Luftwaffe** ve **RAF'ın** hayada üstünlük mücadelesi idi. Savaşın kaderi, bir avuç denebilecek kişinin elinde idi. O adamlar için Winston Churchill şunları söylemiştir: *"Tarihte hiçbir zaman bu kadar çok insan, bu kadar az insana borçlu olmamıştır."*

Oyunumuz Battle of Britain iki diskette geliyor, bir disketi ise kendiniz data disketi olarak kullanıyorsunuz. Oyunu ilk disketten çalıştırınca, doğrudan oyuna giriyorsunuz. İkinci disketten çalıştırınca ise oyunun görev hazırlama programı olan Mission Builder'e giriliyor. Oyun 512 Kb ile de çalışmasına rağmen, tadına varmak için 1 Mb gerekiyor (512 Kb'ta ses çıkmıyor).

Oyunu birinci disketten yüklüyoruz. Bir süre sonra ana menü ile karşılaşıyoruz. Buradaki seçenekleri kısaca görelim:

- **Fly Training Flight:** Bu seçenekle oyunda bulunan her uçak ile tecrübe kazanabileceğiniz temel görevlerde uçabilirsiniz. Burada amaç, sizi Battle of Britain'de bulunan teme! görevlere alıştırmaktır
- **Fly Combat Flight:** Oyunun içinde, tarihsel bir olaya az çok dayanan çeşitli görevler mevcut. Çok değişik karşılaşmaların bulunduğu bu görevleri uçarak, adamlarınızı geliştirmeniz şart.
- **Fly Custom Mission:** Çoğu oyunun görevleri bittiği zaman yeni mission disketleri beklemekten başka çareniz kalmaz. ***Battle of Britain Mission Builder*** programı ile, her türlü görevi kendiniz dizayn edebilirsiniz. Bu görevlerde uçabilmek için bu seçeneği kullanmanız gerekecek.
- **Play Campaign:** Oyunda belli bir tecrübe kazandıktan sonra, asıl hedefiniz bir Campaign yöneterek zafere ulaşmak olacaktır. Bu sayede herhangi bir tarafın hava kuvvetlerini yöneterek oyuna başlıyorsunuz, saldırıları ve savunmaları organize ediyorsunuz ve üstüne üstlük hazırladığınız savunma veya hücumda bir uçağı kullanıyorsunuz.
- **Review Combat Records:** Adamlarının durumlarını incelemek için kullanılan bir seçenek.
- **Review Combat Film:** Oyun sırasında kaydedeceğiniz ve saklayacağınız görüntüleri buradan izleyebilirsiniz. Bir filme, en fazla 100 saniyelik görüntü kaydedebiliyor.
- **Exit From Program:** Oyundan çıkış.

Gelelim oyunumuza... Oyunda ***3 ayrı türde 8 değişik uçağın, toplam 13 değişik versiyonu*** mevcut. Bu uçakları tanıyabilmek için önce ana türler hakkında bilgi sahibi olmamız gerekir.

Avcı uçakları: Bu uçaklar, Messerschmitt Bf-110 dışında tek kişilik ve tek motorlu sadece öne ateş edebilen hızlı uçaklardır. Savaştıkları yere göre bu uçaklar düşman uçaklarını karşılama, bombardıman uçaklarını koruma ve serbest av devriyelerini gerçekleştirirler. Savaşın ilerlemesi ile Alman avcı uçaklarından bazıları bomba taşıyabilecek hale getirildiler ve bombardıman görevlerinde bulundular. Ağır bombalar bu uçakların performansını hücum öncesi kesmesine rağmen, bombalarını bıraktıktan sonra asıl görevleri olan avcı rolünü üstlenebilecek hale gelirler. Bunlara Almanca av bombardıman isminden kısaltılarak **Jabo** ismi verilmiştir. Bu sınıfta yer alan uçaklar şunlardır:

1. Supermarine Spitfire: RAF'ın ilk tüm metal avcı uçağı, aynı zamanda bu savaşın en hızlı uçağı. Birçok bakımdan Alman rakibi Bf-109'a benzer özellikler gösterme sine rağmen bu iki uçağın değişik alanlar da birbirlerine üstünlükleri vardı. Spitfire daha hızlı olmasına rağmen, Bf-109 daha kıvrak bir uçaktı. İngiltere halkı bu uçağı yapılan yaygın propaganda da ön plana çıkarıldığı için daha çok sevmiş, hatta İngiltere savaşı ile özdeşleştirmişti. Spitfire'ın metal gövdesi, yara alan bir uçağın yerde tamirini olumsuz yönde etkilemişti. Bu uçağın silahı 8 adet .303 inch'lik Browning Makinalı tüfeğidir. Uçağın kokpitinde gösteri len kalan mermi sayısı, ingiliz uçaklarında mermi sayısını değil 8'li atış sayısını gös termektedir, dolayısıyla attığınız tek atış sekiz merminin birden gitmesi demektir. Bu makinalılar belirli bir mesafede kesişecek şekilde ateş ederler. Bu kesişme mesafesi yakındır. Ateş ederken düşman avcı uçağını tam arkadan gördüğünüzde düşman uçağı nın kanatları, nişan almak için kullandığınız vizörden taşmaya başlamış, hatta kuyruk kanadı vizör kenarına erişmiş olmalıdır. Bombardıman uçaklarında ise kesişme noktası, düşmanın size ateş etmeye başladığı mesafenin 2/3'ü kadardır. Söylediklerim sizi yanıltmasın; bu menzilin dışından da pekala isabet ettirilebilir. Deneyince göreceksiniz; bu isabetlerin etkisi, tam menzil isabetlerinin yanında komik kalacaktır. Her ne olursa olsun, kanatlar vizürü doldurma dan hiçbir şekilde isabet kaydedemezsiniz.

Spitfire'ı, mümkünse avcı uçaklarına karşı kullanın ve klasik olarak Bf-109'larla kapıştırın. Zira bu uçaklar Bf-109'dan sonra, en az hasar kaldırabilen avcı uçağıdır. Bu yüzden bombardıman uçaklarına saldırmak için Hurricane'i tercih edin. Spitfire'ın iki modeli olan Mk I ile Mk II arasında özel bir fark yok. Sadece Mk H'nin motoru farklı olduğundan biraz daha hızlıdır.

2. Havvker Hurricane: RAF'ın gerçek yükünü çeken uçaktır. Spitfire'a göre performansını her bakımdan daha düşüktür. Ancak hem uçuşu ve bakımı daha kolay hem de daha dayanıklı bir uçaktır. Bunun temel sebebi gövdesinin tahta olmasıdır. Bu uçağın silahları Spitfire ile aynıdır. Ancak Hurricane uçanlar, biraz daha fazla cephane'ye sahip olacaklardır. Bu uçağın temel kullanım alanı düşman bombardıman uçaklarını durdurmaktır. Bir Bf-109'a karşı kullanılmaları durumunda hem daha yavaş kalacak (arkadan bir uçağa yetişemeyecek), hem de tırmanış ve yatış manevralarını takip

edemeyecektir. Buna rağmen belirtmek gerekir ki, maharet uçakta değil pilotta. Oyundaki iç görünüşü Spitfire ile aynıdır.

3. Messerschmitt Bf-109 E: Kalite bir uçak. Hızlı, kıvrak ve silah bütünlüğü ele alındığında en iyi uçak. Alman hava kuvvetlerinin ileride Focke Wulf 190 çıkarana dek belkemiği olan, ilk yapıldığında seri modelleriyle bile hız rekorları kıran ve cepnede kullanılan birçok uçaktan daha önce savaşta (ispanya iç savaşı) kullanılarak Kendini ispatlamış ve açıkları bulunarak gi derilmiş bir uçak. Savaşın en iyi asları bu uçakla uçmuşlardır. Hemen sevinmeyin, Bf-109 avcılar içinde en az yakıta sahip ve de en dayanıksız uçak olarak meşhurdur. Düşman ateşinden ne olursa olsun kaçın manız gerekir. Düşman içinde düz uçmak, yapacağınız son hata olacaktır. Bir uçağı takip ederken arkanızdan mermi izi veya sesi duyar duymaz takibi bırakıp kaçmanız gerekir.

Uçağınızı kovalayan olduğunda, 2 adet 7.92 mm'lik makinalı tüfeğinizin yanında 20 mm'lik topunuz size bir miktar (?!) yardımcı olacaktır. Toplam 1000 adet 7.92 mm'lik ve 60 adet 20 mm'lik top merminiz mevcut. Makinalı tüfekleriniz dörder dörder ateş ediyor. Makinalı tüfek sol Mouse tuşu ile veya joystick'in ateş tuşu ile kullanılıyor. Top kullanmak için ise, sağ Mouse tuşu veya X tuşuna basarak yine joystick'in ateş tuşu (joystick'e alternatif olarak klavyede Space tuşu) kullanılır. X tuşu, joystick'in makinalı veya top ateşi kullanmasını sağlıyor. Top benzersiz bir silah. Ancak sayısının azlığını düşününce, bu silahı kullanmak için çok iyi nişan almanız gerekecek. Burada da ateş edeceğiniz hedefin vizörü doldurmasını, hatta taşmasını bekleyin (Baba pilotlar Spit'in kuyruk tekerini görene dek ateş etmez!!, Pilotlar kahvesi: Mutlaka uğrayın).

Bu uçağın, bomba taşıyan bir versiyonu da mevcut. 250 kg'lık bir adet bomba taşıyan Bf-109 E/4 modeli ile ufak tefek saldırılar düzenlemek mümkün. Bombanızı **Return** tuşu atıyor.

4. Messerschmitt Bf-110: Aslında BM 10 bir avcı uçağı değil, tahrip edici. Almanların Zerstörer tipi dedikleri bu uçak, iki motorlu, iki kişilik, çift dikey stabilizörlü, iki 20 mm'lik top taşıyan duble bir katil. Allahtan hızı ve manevrası normal bir avcının iki katı değil.

Bf-110, burnunda iki 20 mm'lik top ve dört 7.92 mm'lik makinalıdan oluşan silahlara ve arka tarafını koruyan 7.92 mm'lik hareketli ve telsizci tarafından kullanılan bir diğer makinalı tüfeğe sahip. Temel yapılış amacı uzun menzilli eskort uçağı idi. Ne var ki uçakların düşük hızı ve ağır olmaları nedeniyle, ufak uçaklara göre düşük manevra kabiliyetleri bu uçakların başka uçakları savunamayıp ancak kendi kendilerini koruyabilmelerine neden olmuştur. Gerçek şu ki, tek bir 7.92 mm'lik arka makinalı tüfeği ağır manevra yapan Bf-110'un kolay takip edilebilen arka tarafını yeterince koruyamamaktadır. Oyunda, iyi kullanılırsa Bf-110 ile yapamayacağınız şey yok gibi. 180 adet 20 mm'lik top merimizi ve 1000 adet burun + 900 adet arka makinalı tüfek mermisi Bf-109'un mermilerini hemen bitiren pilotlar için bile yeterli olacaktır. En iyi yanıysa bu uçağın diğer avcı uçaklarına göre korkunç dayanıklı olması. Gerçekten bir Spit'i takip edemeyecek kadar yavaştır. Ancak eninde sonunda rakipleri Bf-110'u durdurmak için üzerine geleceğinden takip edebilmeniz o kadar da önemli değil. Bir önemli not: yetiştirdiğiniz pilotlarınızın bu uçağı çok verimli kullanamamalarına karşın, rakip olarak karşınıza çıktıklarında çok tehlikeli olmaları. Bir Bf-110'u avlamanın en tatlı yolu uçağı arkadan ve alttan takip etmek, iyice yaklaşmak, sonra burnunuzu dikerek uçağın altını balık karnı yarar gibi deşmek olacak. Uçağın seviyesinin altında kalmanız, arka makinalının size ateş edememesine neden olur. Çoğu Bf-110'un görevlerde 1000 ft'den uçtuğunu söylemeyi unutmayayım (Her nedense!?). Bf-110'un kumandası ele alınca, ilk işiniz arka tarafa geçmek **(Numaratör klavyede** 2) ve bu makinalıyı otomatiğe almak olsun **(A tuşu).** Bf-110'un iki adet 250 kg'lık bomba taşıyan versiyonu var. Dikkat ederseniz, bu bomba miktarının pike bombardıman uçağı Junkers Ju 87 Stuka ile neredeyse eşit olması.

Pike bombardıman uçakları: Pike bombardıman uçağı, yüksek irtifadan hedefine yaklaşır, hedefinin üzerindeyken hedefe doğru dalışa geçer ve dalışının en son anında (200-1000 ft arasında) bombalarını bırakır. Dalışta aşırı hızlanmamak için hava frenleri kullanması yüzünden, dalışı bitince yükseklik kazanamaz ve çok yavaş kalır. Bu uçak tarzının nerdeyse tek aksayan yönü budur. Hitler, ilk pike bombardıman uçağının ardından tüm bombardıman uçaklarında aynı özelliklerin olmasını ısrarla istemiş ve yanlış bir strateji geliştirmiştir. Pike bombardıman uçakları çok hassas saldırılar yapma özelliklerine sahiptirler. Düşman üzerinde psikolojik etki yapan bu uçaklardan Ju 87, bu etkiyi daha da arttırmak amacıyla tekerlerine bağlı rüzgarla çalışan sirenlerle donatılmıştır

Bu sınıfta yer alan uçaklar:

1. Junkers Ju-87 Stuka: Stuka Polonya savaşında çok önemli rol oynamış ve Luftwaffe'nin korkulu ismine sahip olmasını sağlamıştır. Stuka belki oyundaki en zavallı uçaktır. Uçan tabut bile denebilecek derecede düşman ateşinden etkilenir. Bu uçakla uçmaktan daha zor tek iş bu uçakları korumaya çalışmaktır. Stuka tüm uçaklardan daha yavaştır. Son güç ile dahi yükseklik kazanması bir olay. '1000 adedi ön tarafta, 900 adedi arka hareketli makinalıda olmak üzere 7.92 mm'lik silahlarla kendini korumaya çalışır. Bir adet 500 kg'lık ve 4 adet kanat altı 50 kg'lık bombayı hedefine ulaştırmak bu uçağın temel görevidir. Hedefe dümdüz gitmek yerine sık sık koruma uçaklarına doğru kaçmak zorunda kalır. Bu uçağı kullanmak maharet istiyor. Sonuca çabuk ulaşmak isteyenlerin iğreneceği bir uçak olmasına rağmen, üstün tarafı oynamaktan sıkılanlar için bir değişiklik teşkil edecektir. Ayrıca Campaign oynarken uzun bir süre Stukalarla idare etmek zorunda kalacaksınız.

2. Junkers Ju-88: Aslında daha çok bir bombardıman uçağına benzemesine rağmen, pike bombardıman rolünü üstlenenen bir uçak. Dayanıklı, hızlı, uzun menzilli ve nispeten çok bomba taşıyabilen bir bombacı. Göreve göre hem bir bombardıman uçağı hem de pike bombardıman uçağı olarak kullanılabilir. Burun, orta üst ve orta alt tarafında kendini koruyabilecek 750'şer mermili 7.92 mm'lik makineli tüfeklerle donanmışlardır. Altı adet 250 kg'lik bombayı hedefe götürmek, bu uçağın görevidir. Bombardıman uçakları içinde en iyisi olarak göze çarpmaktadır. Heinkel 111'den daha az silahı olmasına rağmen, hem daha uzun menzilli hem de oldukça daha hızlıdır Tüm uçakların en dayanıklısının Ju-88 olduğunu söyleyebilirim. Gerçek savaşta Ju-88 Alman hava kuvvetleri içinde torpil taşıyıcılığından gece avcılığına kadar her görevi üstlenmiş, avcı olarak 1000'in üzerinde ağır bombardıman uçağı düşürmüş yetenekli bir uçak olarak göze çarpar, Oyunda bombardıman görevlerinde öncelikle elinizde mevcut ise bu uçakları kullanmanızı tavsiye ederim. Uçağın zayıf yanı, yan taraflarında koruma olmamasıdır. Yan taraftan yaklaşırken Ju-88 size ateş açamaz.

Bombardıman uçakları: Çok sayıda bombayı ağır hava savunmasına rağmen hedeflere uçurmak için, Alman hava kuvvetlerinde bir dizi orta menzilli bombardıman uçakları mevcuttu. Bunlar her açıdan iyi korunmuş, çift motorlu ancak ağır uçaklardır.

1. Heinkel He-111 **Spate:** Aslen bir yolcu uçağı olarak tasarlanmış olan bu uçak oyunda iki ton bomba (8 adet 250 kg'lık) taşıyabilen ve bu bombalarla bir havaalanı yerle bir edebilecek olan yetenekli bir uçak. Bu uçağın en büyük dezavantajı, hızı ve düşük manevra kabiliyeti.

2. **Dornier** Do **17:** 2.Dünya savaşı önce si geliştirilen uçak, önce yolcu, daha sonra keşif uçağı yapılmış, en son olarak bari bomba taşısın denilmiş. Heinkel kadar iyi korunan bu uçak, tüm bombardıman uçaklarının en vasatlarından biri. Yine de 4 adet 250 kg'lık bombasının yerle bir ettiği bir çok hedef var.

Uçaklarımız hakkında az çok bilgi sahibi olduk; gelelim bu uçakların iç kısımlarına. Oyunda bazı standart göstergeler mevcut. Bu göstergeler, uçağın tipine göre orjinal gösterge dağılımına yakın şekilde yerleştirilmiş. Uçaklara göre üç aşağı beş yukarı aynı olduklarından sadece Spitfire ve Hurricane uçağındaki yerleri belirterek göstergeleri tanıtacağım.

1. Flap Levyesi: Sol üst köşede bulunan bu levye yukarıdayken, flapların yukarıda olduğunu belirtir. Normal uçuşlarda flaplar yukarıda tutulur. İniş ve kalkışlarda uçağın düşük hızlara ulaşabilmesini sağlar ve uçağın bu düşük hızlarda hava tarafından daha çok kaldırılmasını sağlar. Flapları kullanarak, az da olsa savaş esnasında uçağınızı yavaşlatmak mümkündür. Yavaşlayan uçağınızın daha dar virajlara yatabileceğini hatırlatalım. Bu gösterge şu veya

bu şekilde tüm uçaklarda bulunur. Konumu F tuşu ile değiştirilir, bu değişiklik ekranın altında yazı ile belirtilir. Retracted yukarıda, extracted aşağıda anlamını taşır.

2. Kalan Mermi Sayısı: Sadece avcılarda ve Stuka'da kokpittedir. Silahınızla kaç adet atış yapabileceğinizi gösterir. BM 09» ve Bf-110'larda, burada iki adet sayı bulunur; bunlardan üstteki makinalı tüfek mermisi sayısını (Dörder dörder azalır), alttaki ise 20 mm'lik top sayısını belirtir (teker teker azalır). Spit ve Hurricane'de flap levyesinin sağındadır.

3. Hava hızı göstergesi: Daha sağda 0, 10, 20, 30, 40 sayıları ile derecelendirilmiş yuvarlak göstergedir. Bu sayılar on ile çarpılırsa, mil cinsinden hava hızımız belirlenir (1 mil=1.695 km). Neredeyse her uçak yaklaşık 100 mil'in altında kalan hızlarda uçuş kabiliyetini yitirir. Kısaca uçağın hızı uçağı havada tutabilecek hava akımını sağlayamaz. Bu, uçağın kısa süre kontrolünü yitirmeniz demektir. Stall adı verilen bu durumdan burnunuzu (Söz konusu burun uçağın burnudur) aşağı çevirerek, uçağın hızının 100 mili geçmesini beklemeniz, daha sonra hızlanan uçağı yeniden düzeltmeniz gerekir (300 ft'ten bu işi nasıl mı becereksiniz ???).

4. Yapay ufuk: Daha sağda yuvarlak göstergenin içinde uçak simgesi bulunan gösterge. Buradan uçağınızın yatay ufuğa göre duruşunu görebilirsiniz. Ufku göremediğiniz dalış anlarında, bu gösterge size çok yardımcı olur.

5. Tırmanış hızı: Yapay ufuğun sağında, sol ortasında 0 ve yanlarda 4'e kadar sayılar bulunan gösterge, dakikada kaç bin feet (1 feet=1/3m) tırmandığınızı veya daldığınızı gösterir. Eğer ibre sıfırın üzerinde ise tırmanıyor, altında ise dalıyorsunuzdur.

6. Kalan Film süresi: Üst sıranın en sağında bulunuyor. Uçağınızda bulunan kameranın, 100 saniyelik filmi mevcuttur. Kamera çalıştırıldıktan sonra, burada ne kadar saniyelik film kaldığını görebilirsiniz. Kamerayı açıp kapamak için C tuşunu kullanmanız yetecektir. Bir filmin kaydını C ile başlatıp, yeniden C'ye basınca kayıt duracaktır. Bir daha C tuşuna basarsanız, önceki filmin arkasına değil, üstüne kaydetmektedir. Bu sayının yakınlarında bulunan kırmızı ışık, kameranın çalışıp çalışmadığını gösterecektir.

7. Yakıt Göstergesi: Alt sıradaki göstergelerin en solda bulunanı. Sol tarafında kırmızı E, sağ taraf yeşil F bulunan gösterge kalan yakıtınızı gösteriyor. Eğer göreve havada başlarsanız, bulunduğunuz konuma göre ideal şartlarda harcanmış yakıt eksiğiniz olacaktır.

8. Hücum açısı göstergesi: Yakıt göstergesinin sağında bulunuyor ve uçağınızın burnunun yaptığı açıyı buradan öğrenebiliyorsunuz. Belki ele en az kullanılan gösterge.

9. Altimetre: Ortasında iki basamaklı bir sayı ve iki ibresi bulunan bir gösterge. Ortadaki sayı yüksekliğinizin 1000 ft'ler katını, kısa ibre karşısındaki sayının 100 ft'ler katı ve uzun ibre ise 10 ft'ler katını göstermektedir. 5420 feet'te uçarken, bu göstergenin ortasında 05 sayısı yazacak, kısa ibre 4, uzun ibre 2 üzerinde olacaktır. Bu gösterge, yüksekliğinizi anlamak için neredeyse tek yol. Özellikle hava savaşlarında gözünüzü bu ibreye alıştırın. Bazı düşman uçakları sizi farkettirmeden çok aşağılara çekeceklerdir.

10. Pusula: Spit ve Hurricane'in ortasında pusula bulunur. Uçağınızın yönünü bulmak için kullanılır. Almanya, güney ve doğu nadiren batı yönünde kalırken ingiltere kuzey ve batı tarafına doğru kalacaktır. Bu genelleme ile haritaya bakmadan yolu bulma şansınız var.

11. Devir göstergesi: 10 ila 50 arası numaralanmış, sağ alt tarafında bir sayı bulunan bu göstergeden, verdiğiniz motor gücünü yüzde olarak sayıdan veya 0-50 arası sayı olarak ibreden okuyabilirsiniz. Kırmızı bölgeye girince (%79'dan fazla) yakıt sarfiyatınız artacaktır. Eğer motorunuz hasar alırsa maksimum devir düşecek ve sayı %100 olmasına rağmen devir son sayıya ulaşamayacaktır.

12. Motor hasar göstergesi: En alt sağ tarafa doğru kalan ufak tek ibreli bir kısmı kırmızı taralı gösterge, sıfırından kımıldadığında motorunuz hasar almaya başlamıştır. Bu uçuş performansınızı çok etkileyecektir. Kalan gücünüzü motor devir göstergesinden okumanız gerekecektir (Çift motorlu uçaklarda devir ve hasar göstergeleri çifttir; ancak ayrı kumanda edilemezler). Motora hasar gelmesi, tümüyle aldığınız isabete bağlıdır; yani belirli bir isabet sayısının ardından motorunuz bozulmuyor. Aynı durum sizin düşmana olan saldırılarınızda da geçerli.

13. Uçak hasar göstergesi: Yatay uzun bir çubuk şeklinde olup sağ tarafa doğru kırmızı renk alan ve ortasında sarı bir ibre bulunan gösterge. Ne kadar sağ tarafa yaklaşırsa o denli hasar aldığınızı belirtir. Az önce belirtildiği üzere, uçağın aldığı hasar tümüyle isabete bağlıdır. Mesela uçak

delik deşik olmasına rağmen motor hiç veya çok az isabet almış olabilir. Uçağınızın aldığı hasarın uçuşunuza etkisi yok (Motora olan hasarlar hariç). Buradan anlayacağınız gibi, avlanırken uçağın gövdesinden çok motor ve pilotları hedef almanız sizi daha çabuk sonuca götürür. Oyunda, uçtuğunuz adam dışında herkes vurularak ölebiliyor. Uçağı patlamadan ölen pilotlara, makinalı tüfeği kullanan adamı ölen uçaklara raslamak mümkün.

14. Tekerlekler: Uçaklarda en değişik levye bu. Bazıları basit bir ok işareti kullanırken, bazıları enteresan levye şekilleri kullanmıştır. L tuşu ile kumanda edilen tekerlekler (çoğu oyundaki G ve U'nun üstünlüğüne son vererek) frenlemek amacıyla da kullanılabilir.

Tekrar belirteyim, yukarıda verdiğim göstergelerin sıraları Spitfire ve Hurricane kokpitleri göz önüne alınarak verilmiştir. Değişik uçaklarda değişik dizilişler gösterirler. Bunlara ek olarak bomba bırakan uçaklarda, bomba atış kontrolünü sağlayan kol vardır. Bu kolun bombardıman uçaklarında iki Stuka'da üç değişik konumu vardır. Bombaları atma şeklini belirler. Klasik bombardıman uçaklarında mevcut bomba bir sayı ile gösterilir ve S tuşu ile tek veya salvo atış arasında seçim yapılır.

Oyun hakkında son bilmemiz gereken tuşlar olacak:

Oyun kontrolü:

Alt P: Pause

Alt S: Sesleri açıp kapamaya yarıyor.

Alt E: Motor sesini açıp kapatıyor.

Alt V: Oyunun versiyonunu veriyor.

Alt G: Yer grafiklerinin detayını değiştiriyor. Oyun normalde orta detay ile oynanıyor. Eğer düşük detay seçerseniz biraz daha hızlı oynamanız mümkün. Turbo kartı sahipleri High Detail Level'da zevkle oynayabilecekler. Turbo kartı sahipleri ayrıca oyunu çalıştırmadan cache özerliğini kapatırlarsa, oyunun kontrolü normale döner (bunun için setcpu nocache kullanın).

Esc: Oyundan çıkmanın kısa yolu. Bu seçenekle görevi değil oyunu bitirip gidiyorsunuz.

Silah kontrolleri:

Sol Mouse tuşu \ Makineli tüfek ateşi.

Joystick ateş tuşu »Eğer herhangi bir

Space tuşu / otomatikte olmayan yan topçunun yeride iseniz de o makineliyi kullanabilirsiniz.

Sağ mouse tuşu' Bf-109 ve Bf-110'da

. tuşu / 20 mm'lik topu ateşler

Return: Bomba atabilmek için.

X: Joystick'in ateşini makinalı ve top arasında değiştirmek için.

A: Silahları otomatiğe almak için. Ön makinalılar hariç.

Kokpit kontrolleri:

+: Hız arttırır.

-: Hız azaltır.

L: İniş takımlarını toplar, indirir (Stuka'nın tekerlekleri sabit).

F: Flapları indirir, kaldırır.

D: Pike bombardıman uçaklarının hava frenleri.

C: Kamerayı açar/kapatır.

R: Kaydettiğiniz görüntüyü izleme ve kaydetme bölümüne gidersiniz.

M: Harita ve radyo (kod girme bölümüne) geçiş

A: Otomatik pilot, uçağınızı seviyede ve düz tutmaya çalışır.

T: Normal ve hızlı zaman arasında değiştirir. Hızlı zamanı düşman olmadığı anlarda kullanmanız tavsiye olunur. Sabırsızlığınız daha T tuşuna basamadan atlamanızı gerektirebilir.

W: Uçağınızın kanal üzerinde, düşman veya dost bölgede olduğunu belirtir.

J: Paraşütle atlama.

Q: Görevi bitirme, iniş için alternatif olarak kullanılır.

G: Koruyucu makinalılara geçme.

P: Kokpite geçme.

B: Bombacının yerine geçme

7: Pilot ile topçu arasında gidip gelme.

8,4,6,2: Öne sola sağa ve arkaya bakış. Eğer bombardıman uçağında iseniz, 2 görüntüsü yoktur. Diğer uçaklarda 2 ile arka topçuya (tabii varsa) geçilebilir.

5: Tam aşağı bakış

9: Serbest bakış, Mouse veya joystick yardımıyla tüm gökyüzünü taramanıza imkan

veren bir seçenek.

Bombardıman uçaklarında G ile topçuya geçildikten sonra: 2 : ön topçu 5 : üst topçu 8 : alt topçu 4,6 : sol sağ topçular (Ju -88 hariç).

Artık kumandalar hakkında çok şey biliyoruz ve oyunu oynamaya başlayabiliriz. Yazımızın bundan sonra gelen kısmı bu oyunun oynanışı, oyunun çeşitli bölümlerinin kumandası ve taktikler ile ilgili olacak ve şu ana bölümlerden oluşacak.

A. Görev haritası
B. Pilotlar
C. Telsiz, uçuş haritası ve kod bölümü.
Ç. Temel uçuş manevraları, iniş ve kalkışlar
D. Görevler
E. Hava Savaşı
F. Bombardıman
G. Campaign oynamak
G. Görev yaratmak ve tasarlamak, Mission Builder
H. Replay kaydetmek, izlemek ve kullanmak

A. Görev Haritası:

Oyunda gerek **Training Flight,** gerek **Combat** Flight, gerekse **Combat Mission** uçalım, ilk olarak kendimizi **Görev haritası** bölümünde buluruz. Bu ekranın büyük kısmını ingiltere'nin güney kıyıları ile Kuzey Fransa'nın haritası kaplamaktadır. Bu harita üzerinde kabaca görevin başında mevcut olan hava birlikleri ve sabit yer hedefleri belirtilecektir. Harita'nın sağında harita içindeki şekillerin ne anlamlara geldikleri açıklanmaktadır. Ancak hedefler hakkında ayrıntılı bilgiyi buradan elde etmeniz mümkün değildir. Hemen hatırlatayım, haritada bulunan tek uçak şekli her zaman bir uçağa karşı gelmeyebilir. En sağ üst köşede ise görevin adı, kullanacağınız uçağın resmi ve bu uçağın kullanacak olan pilotun ismi yazılacaktır. Bu isim sizin hangi pilotun yerine uçtuğunuzu gösterir. Görevde sağladığınız başarı, bu pilotun kayıtlarına geçirilecektir. Burada son belirtilen filonun lideri **(Leader FG 1)** mi, yoksa birden fazla uçak varsa filodan bir uçak mı (Wingman **FG** 1) olduğunuzu belirten yazı olacaktır. Eğer Lider olarak uçuyor ve filonuzda sizden başka uçak uçuyorsa, bu uçaklar önceden belirlenen plana uymaktan çok sizi takip edeceklerdir. Ancak karışık manevraları takip edemezlerse, mümkün olan en kısa zamanda size erişmeye çalışacaklardır. Oyunda düşmanlar ilk olarak lider uçağa saldırmaya başlayacaklardır. Eğer lider uçağınızı kaybetmek istemiyorsanız, bu uçağı gözden kaybetmemelisiniz. Yine de bu durumdan faydalanarak, lideri kaderi ile başbaşa bırakıp avcılardan kurtulmak var.

Bu ekranın alt tarafında dört adet seçenek var bunlar:

- **Briefing:** Training ye combat flight'larda en üstte, olayın tarihi gelişimini ortada başlama yüksekliğini ye alta doğru görevde isteneni anlatan bir yazı mevcuttur. En üst sağ köşedeki **Exit** tuşu ile buradan çıkabiliyorsunuz. Tarihsel gelişim, her zaman tam olarak görevi anlatmayacaktır, ancak görevi başarı ile bitirmek için görevde ne istendiğini anlamanız gerekecektir. Bu oyun kesinlikle bir vur dağıt parçala oyunu değildir. Her görevde amaçlanan belirli bir hedef vardır. Başarı bu hedefe ulaşma oranına göre belirlenir.

Örneğin Spitfire'ın ilk Combat Flight'ını ele alalım. Bu görevi seçebilmek için, ana menüden Fly Combat Flight seçeneğine girip en üstte bulunan uçağı.seçiyorsunuz. Bu uçağa ait sekiz görev vardır. Bunlardan ilk dördü, hemen karşınıza görevlere ait kısa bir açıklama ile birlikte çıkacaktır. Diğer dört görevi görebilmek için **Forward** tuşuna basmanız gerek. Seçtiğiniz ilk görevin ardından haritamızı göreceksiniz. Deniz üzerinden gelen mavi uçaklar Alman uçakları. Kırmızı uçak Rafa bağlı uçaklar. Sizin konumunuz ise sarı uçakla belirleniyor. Dikkat ederseniz, burada düşman uçaklarının neler olduklarını ve.yüksekliklerini göremiyorsunuz. **Briefing'e** giriyoruz. Görevi seçtiğiniz yerde bulunan kısa açıklamada, He-111'lere karşı uçacağınız yazıyordu. Oysa Briefing'de sizin göreviniz He-111'i koruyan avcıları düşürerek, diğer Spitfire'ın Heinkel'leri düşürmesine yardım etmek. Genel amaç saldırıyı engellemek olduğundan, eğer bombardıman uçakları bombalarını atarlarsa siz de az başarılı olmuş sayılacaksınız. Yapmanız gereken önce avcıla-

rı indirmek, daha sonra ise arkadaşınıza yardım etmektir. Avcıları indirirken dikkat etmeniz gereken, kendi Spitfire'ınızı avcılardan korumak olmalı. Yani avcıları bilinçsizce kovalamamalısınız. Bu anlattığım oldukça zor görünecektir, gerçekten de bu görevin hakkını yermek yeterli tecrübe ve iyi bir yardımcı pilot istiyor.

- **Roster:** Oyun içinde yapmanız gereken en önemli işlerin başında, pilot yetiştirmek geliyor. Yetiştirdiğiniz pilotları daha sonra yanınızda uçan uçaklara vererek o uçakların performansını arttırabilirsiniz. Burayı seçince üst tarafta göreve katılan uçaklarınızdan ilk altı adedini göreceksiniz (tüm uçakları görememeniz bir program hatası). Bunlardan her türün ilk uçağı, filo lideridir. Sarı ile belirtilmiş olan uçak ise, sizin kullanacağınız uçak. Ortaya doğru soldan sıraya **RAF, Bf-1O9, Bf-11O,** Stuka, Bombers, **Create Crew** yazılarını göreceksiniz, ilk olarak uçağınıza uygun türü seçmelisiniz. Bizim örneğimizde (hala ilk Spitfire Combat görevinde olduğumuzu varsayalım) burada iki adet spitfire resmi çıkacaktır. Raf tuşuna basarak, pilotlarımızı seçelim. İlk defa oynayan biri olarak pilotlarınız tabii ki yok. Bilgisayar da sizden, ısrarla data disketi isteyecek. Bu oyun data disketi olarak normal DOS formatında **BOBDATA** isimli bir disket kullanır, (bu disketi oluşturmak için, XCOPY ile formatlayabilir; CLI'dan "format df0: name BOBDATA" komutunu, şayet Format emri erişilebilir bir yerde ise kullanabilirsiniz). Bu disketi formatladıktan sonra RAF seçeneğine girdik. Yine pilotlarımız yok. Hemen **Create Crew** seçeneğine girelim ve istediğimiz pilotları oluşturalım. İsmini girdiğiniz pilotlar 0 puan, 0 uçuş ve en düşük rütbe ile oyuna başlayacaklardır. **Active** yazısı bulunan her pilotu buradan seçebilirsiniz. Bunun için Mouse ile adamı seçerek, istediğiniz uçağı yine Mouse yardımıyla kliklemeniz yetecektir (Pilotları daha sonra ayrıntılı olarak anlatacağım).

- Canceh Görevi uçmaktan vazgeçtiğiniz zaman kullanacağınız seçenek. Ana menüye çıkarsınız.

- **Go Flight:** Ekibiniz hazır mı? O zaman gidebilirsiniz.

Görev haritasının sol alt tarafında oyun seçenekleri bulunur. Bu seçenekleri değiştirmeniz mümkün. Ancak değiştirdikten sonra niye puan alamıyorum diye sormayın. **Ammo, Damage** ve **Fuel,** sırasıyla **Cephane, Hasar** ve **yakıt** anlamına gelip, sınırsız (Unlimited) veya normal **(Standart)** olabilir. Daha aşağıda **Enemy,** düşmanın kalitesini belirler. **Novice** (çaylak) ve **Top Ace** (çok iyi) arasında seviyelerden dişinize göre olanını seçebilirsiniz. **Reset,** orjinal değerlere döndürür. **B. Pilotlar:**

Oyunun en can alıcı kısmı burasıdır. Görevlerde ye özellikle Campaignlerde görevleri bitirmek istiyorsanız, yanınızda uçan iyi pilotlara ihtiyaç duyacaksınız. Bu pilotları siz kendiniz uçarak yetiştireceksiniz. Her oyun sonunda görevle ilgili belirli bir puan alacaksınız. Bu puan sizin o görevde uçtuğunuz adama yazılacak. Bu adamın (Adı İSFAN olsun) puanı belirli bir seviyeye ulaştıktan sonra siz başka bir pilot yaratıp (mesela SİNAN) uçmaya başladığınızda, yanınızda uçarak size sıfır bir pilottan daha çok yardımcı olacaktır. Sıfır bir pilotun avcı olarak bir uçak düşürmesi çok ama çok düşük bir ihtimal. Ancak 2000 puanın üzerinde bir pilot, en az sizin kadar çok düşman indirebilir. Pilotun uçuş kabiliyetini puanı, dolayısı ile rütbesi belirler. Pilot ne kadar iyi olursa olsun, her zaman düşürülme tehlikesi yardır. Yine de 2000 puanın üzerinde bir pilotun düşen bir uçaktan kurtulma şansı, sıfır puanlı bir pilota göre daha fazladır. Pilotunuzun tecrübeli olmasının etkisini 2000 puana varmadan çok önce de, mesela 200-300 puandan sonra da farkedebileceksiniz. Pilot yanınızda uçmasına rağmen görevden az da olsa puan alarak dönecektir. Sıfır bir pilot, yüz görevde bir puan bile alamazken. İyi pilotlar 50-100 arası puanla dönebilirler. Başarılı görevler, pilotlara ayrıca madalyalarda kazandıracaktır. İngiliz ve Alman madalya ve rütbeleri sırasıyla şunlardır:

Alman	İngiliz
MADALYALAR	
Iron Cross Second Class	Distinguished Flying Cross
Iron Cross First Class	Distinguished Service Order
Knight's Cross of the I.C.	George Cross
Oak Leaves to K.C.	Viktoria Cross
Swords to K.C.	
Diamonds to K.C.	
RÜTBELER	
Leutnant	Pilot Officer
Oberstleutnant	Flying Officer
Hauptmann	Flying Lieutenant
Majör	Scjuadron Leader
Oberstleutnant	Wing Commander
Oberst	Group Captain

En üzücü olan, çok emek harcayarak yarattığınız pilotların ölmeleri. Pilotların ve dolayısı ile sizin başınıza şunlar gelebiliyor.

- Kara veya denize hızla çarpma sonucu parçalanma; sonuç: ölüm.

- Karaya zorunlu iniş veya paraşütle at lama yapma; eğer düşman toprağında değilseniz sadece uçağı kaybediyorsunuz, ancak düşman toprağında iseniz savaş esiri oluyorsunuz.

- Denize zorunlu iniş veya paraşütle atlama; ekip kurtuluyor.
- Düşmekte olan uçakta Q tuşuna basmak; ölüyorsunuz (Doğru hareket önce atlayarak J tuşu, sonra Q'ya basmak olacak).
- Dost hava sahasında inerek veya havada Q'ya basmak; başarılı görev sonu.
- Kanal üzerinde Q tuşuna basmak; pilot kurtulur, uçak gider.

Anlaşılacağı üzere, İngiltere'nin içlerine yapılan hücumlarda pilotlarınızı kaybetme olasılığınız daha fazla. Kanal üzerinde atlayarak her zaman pilotlarınız kurtarabilirsiniz.

Bombardıman uçaklarında topçuların performansı ve bomba atış isabeti de tümüyle ekibin tecrübesine bağlı. Pilotlar özellikle avcı uçaklarını çok iyi kullanabiliyorlar. Ne var ki Stuka ve BF-110, pilotlarca en kötü kullanılan uçaklar arasında geliyor. Bu uçakları Campaignlerde kendiniz kullanırsanız çok daha başarılı olacaksınız. Ancak Bf-109, Spit ve Hurricane pilotları harikalar yaratıyorlar.

Oyundan zevk almak istiyorsanız, mutlaka kaliteli pilotlar yetiştirmelisiniz. Bu pilotları yetiştirebilmek için ise bol bol uçmalısınız. Eğer görevler zor geliyorsa Mission Builder ile adam yetiştirebilmek için basit görevler ayarlayın ve bunlarla uçun.

C. Telsiz, Uçuş Haritası ve Kod Bölümü:

Oyuna girer girmez, **'Press M to tüne** Radio içerikli bir yazı çıkacaktır. Bir süre bu yazı ile ilgilenmez ve M tuşuna basmazsak, kendimizi zoraki olarak Uçuş haritasının orada bulacağız. Burada Görev haritasından tanıdığımız harita var. Alt tarafta yine dört seçenek var. Bilgisayarı daha fazla bekletmeden soldan üçüncü seçeneğe **(Tüne Radio)** girelim. Ekranın sağ tarafı değişecek ve oyun bizden kod soracaktır. Kodu girmek için yayınladığımız kod kartını kullanacağız. Ortada gördüğünüz şekil, bir Alman filosunun amblemidir. Onun altında yazan isim ise büyük İngiliz havaalanlarından birini adıdır. Yatay satırlardan amblem ile dikey sütunlardan havaalanının kesiştiği numarayı bulun. Bu sayıyı okları kullanarak yazın. Daha sonra ise renk kodlarını (B:Beyaz, **K:Kırmızı, M:Mavi)** mouse ile klikleyerek girin. Herşey tamamlanınca **Done** tuşuna basın. Eğer doğru yazarsanız, haritada şekiller belirecektir. Şekilleri benzetemezseniz, şekillerin hepsinin kenarlarının farklı olduğunu belirteyim.

Kod derdinden kurtulduk. Artık haritayı inceleyebiliriz. Harita, görev haritasına çok benziyor. En önemli fark, hava ve kara hedeflerinin adını, türünü ve konumlarını göstermesi. Şu haliyle mouse'u hedeflerin üzerine getirerek kara hedeflerin adını ve durumunu öğrenebiliriz. Altta soldan ikinci tuşa basarak **(AIR-SEA İD)** hava ve deniz hedeflerimiz hakkında da ayrıntılı bilgi edinebiliriz. Bu tuşa basınca, ekranın sağ üst tarafına doğru uçak gruplarının konumu ve tipleri hakkında bilgi veren bir bölüm açılacaktır. Burada **Heading** uçak gruplarının hareket ettikleri doğrultu, **Bearing** size göre olan açıları. Distance hedefe olan uzaklığınız. Hedefin yüksekliği bin feet anlamına gelen **Angels** ile belirtiliyor (Do you feel it Angels!!!!). Angels 5, Beşbin feet anlamında kullanılıyor. Haritanın özelliği, uçakların konumunu her an göstermemesi. Haritada uçak guruplarının yerleri belirli aralıklarla son durumuna getiriliyor. Bu tazeleme işinden, *"Aircraft positions updated on Inflight Map"* yazısı ile haberdar ediliyorsunuz. Haritaya baktığınız zaman, uçak guruplarının yerleri belirtilirken uçakların o konumda bulundukları zaman da belirtilecektir. **Current,** uçakların konumunun taze olduğunu, 5 min. ago ise konumun 5 dakika öncesine ait olduğunu göstermekte.

Missionlarda, düşmanın konumuna kısa süre içinde aiışacak ve bir süre sonra Map'e bakmaya gerek görmeyeceksiniz. Ancak Campaignlerde durumu kavramak için sık sık haritaya bakacaksınız. Sinir bozucu olan, haritaya her baktığınızda oyunun haritayı yeniden yüklemesi.

Bu ay, Battle Of Britain oyunumuzun genel tanımlamaları ve hepinizin ortak sorunu olan radyo ekranı ve burada kullanılacak kodları vererek bitiriyoruz. Gelecek ay, Temel uçuş manevraları ile iniş ve kalkışlar ile tekrar görüşeceğiz. Hoşçakalın .....

KODLAR :

K - Kırmızı B - Beyaz M - Mavi

	BIGGIN	TANGMERE	KENLEY	NORTHHOLT	DEBDEN	NORTH VVEALD	HORN CHURCH
BLITZ KG 3	479 MBM	329 KBB	461 MBB	**1** 56 MBB	31 **2** BM **K**	237 KMB	352 KBB
PICKASJG53	278 BKM	223 MBM	369 BKB	451 KKB	**1** 64 BKB	428 BMB	1 26 BBB
STKG 37	**1 47** KBM	422 KKK	**1 31** KKM	376 KBB	243 MKK	**368** BMK	435 MMK
SCHLAGETER JG 26	321 MKM	359 BKK	269 MKM	437 MMK	335 BBK	227 BKB	1 28 KKM
KG 76	248 MKB	**1** 25 BKB	442 KBB	347 BBM	21 **3** BKM	476 KBM	115 MMM
UDETJG3	457 MMB	31 **4** BKK	**112** BKK	273 KBK	467 MMB	**1** 35 BKM	261 MKB
BOELCKE KG 27	342 BBB	41 **7** MMB	241 MMM	371 MKK	**1** 42 MBK	439 MMM	1 32 KBB
MÖLDERSJG51	421 BMB	271 MKB	**1** 53 BMM	465 KKM	354 KMK	264 MBB	21 6 KMB
HORSTVVESSELZG26	365 BMB	341 KBK	432 BBB	**1** 74 MMM	225 MBB	**1** 62 KKB	441 BKB
JG54	638 BKB	258 BKB	**1** 65 KMB	267 KKB	472 MKK	31 **7** BBB	1 79 MKB
STKG 1	379 MMB	458 KMK	**21 1** KMB	327 BBK	**113** BKM	276 KBB	1 54 BBM
JG52	254 BKK	374 MMM	**1** 49 KBB	426 BKB	447 BKB	**1** 38 KBM	41 1 KKK
ERP210	331 BKK	445 BBB	357 KKK	235 MKB	**1** 23 MMB	462 KBB	246 KBM
IMMELMAN STKG 2	229 KMK	362 BBB	475 KMB	332 MBB	**1** 58 BMK	347 KKM	454 KKB
RICHTHOFEN JG 2	**118** MBK	**1** 72 MBK	31 **8** MMM	257 KKM	**419** MKK	**1** 45 MMK	251 MMM

TUNÇ DİNDAŞ

İki üç yıl öncesinin en iyi bilim kurgu filmlerinden bir olan TERMINATOR'un devamı, geçen sene çekildi. Bu film Amerika'da gösterilmeye başladığı ilk hafta hasılat rekorları kırdı. Ve şu anda yerini 1991'in en çok hasılat yapan filmi olarak sağlamlaştırdı. Filmin tutmasıyla TERMINATOR II' furyası başlamış oldu. Filmin kitapları, posterleri derken arcade makinalarına oyunu daha sonrada ev konsol makinalarına oyunları yapıldı. Her zamanki gibi 'OCEAN' firması herkesten önce bu oyunun yapımını ev bilgisayarları için satın aldı. Genellikle tutulan filmlerin uyarlamasını yapan OCEAN, bu sefer de aynı olayla karşımıza çıkıyor. Gerçi grafiklerin kaliteli ve oyunun hızlı olması bu özelliği yok ediyor. Belki bu yazıyı okurken filmi seyretmiş gibi olacaksınız ama, ben yine de kısaca oyunun konusundan bahsedeyim.

Filmin birincisinde, geleceğin önderinin annesini yok etmeye gönderilen bir robotun *(T-800)* macerasını seyretmiştik. Bu seferde kötü robot iyi rolde. Bu görevi başarması için gönderilen ikinci robot, daha gelişmiş bir teknolojiye sahip. Kod adı T-1000 olan robotu durdurmak için T-800 gönderiliyor. Tüm bu olaylar içinde SARRAH CONNOR, kendisini ve çocuğunu bu ölüm makinalarından kurtarmalı. Oyunda biz iyi robotu yani T-800'ü yönetiyoruz.

Oyunun başında, iyi yapılmış bir intro seyrediyoruz. Burada T-800'ün iç aksamını *{robot halini)* dijitize edilmiş bir resimde görüyoruz. Eğer acele edip tuşa basmazsanız, filmden dijitize sahneler izleyebilir, robotun yapılış aşamalarını görebilirsiniz. Oldukça iyi bir açılış introsu. Oyunda kendimizi bir odada T-1000 ile kavga ederken buluyoruz. Ateş ederek T-1000'e yaklaşın ve kavgaya başlayın. Onun gücünü en çabuk bitiren hareket, kafa ile vurma hareketidir. Ekranın sol altında, gücünüzü simgeleyen bir resim var. Buradan güç seviyenizi öğrenebilirsiniz. Rakibinizin, yani T-1000'in güç seviyesi ise sağ altta. Birinci kademeyi rahatlıkla geçeceğinizi umuyorum. Bu kademeden sonra, dijitize edilmiş bir TERMINATOR II sahnesi seyrediyoruz. Burada SARRAH CONNOR un oğlu T-800 tarafından motosikletle kaçırılıyor Peşinde de, bir tırla T-1000 geliyor tabii ki. İkinci kademenin konusu bu. Peşinizden gelen tırdan kaçıp mayınlara ve engellere çarpmadan yolun tamamını geçmelisiniz.

Daha sonra yine kavga sahnesindeyiz ve savaşmamız gerekiyor. Yalnız her kavga sahnesinde rakibimiz T-1000 daha da güçleniyor ve hareketlerine yeni hareketler katılıyor. Oyunda ayrıca iki tane bulmaca oyunu var. Bunların birinde T-800'ün elini, ötekinde ise gözünü tamir ediyoruz. En son kademelerden birinde de oyun birden blast'em up oluyor. Burada sağa doğru ilerleyip önümüze çıkan T-1000'leri vurmalıyız. Yalnız saldırılar üç yönde oluyor. Bu saldırılarda zorlanacaksınız. Eğer hızlı davranmazsanız, sizi haklayabilirler. Ateş etmelerine fırsat vermeden onları siz vurun. Son kademenin nasıl bir yer olduğunu söylemiyorum. Onu bitirmek de size kalsın.

Oyunumuz ne kadar film, yani piyasa oyunu olsa da güzel grafiklere sahip iyi bir arcade oyunu. Oyunun efektleri oldukça kaliteli. Grafiklerin çoğu dijitize zaten. Eğer ARNOLD hayranı ya da "TERMINATOR II" filmini seven bir bilgisayar tutkunuysanız, bu oyunu alın. Gerçi bu ay ülkemiz biraz kaliteli oyun istilasına uğramışsa da siz hangi oyunu alacağınız daha iyi bilirsiniz. Mega başarılar. Bu arada filmi seyretmeyen arkadaşların kesinlikle seyretmelerini tavsiye ederim.

OCEAN/512K 2 DİSKET

GRAFİK	% 80
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 80

HILL STREET BLUES

UMUTSOYDANER

"Tüm ekiplerin dikkatine! Kennedy İstasyonu John Maxell Adam Burns tarafından silahlı saldırıya uğradı. Hemen Adam Burns'u yakalayıp merkeze getirin."

Bütün bu olup bitenleri gerçek sandıysanız yanılıyorsunuz. Çünkü bütün bunlar Krisalis firmasının oyunu olan **Hill Street** Blues'dan alıntılar. Bu oyunda hepimizin küçükken severek oynadığı hırsız-polis oyunundaki polisleri yönetiyoruz.

Bu oyunda hemen hemen herşey en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş. Böyle olunca da ortaya çok güzel bir oyun çıkmış.

Dil ve zorluk seçimini yaptıktan sonra amiriniz çavuş Esterhaus şehirde suç oranının çok yüksek olduğunu anlatıyor ve bunu halletmenizi emrediyor. Görevinizi yerine getirirken yanlış kişileri vurmamanızı ve tutuklamamanızı tembih etmeyi unutmuyor. Devriye bölgelerini ayarladıktan sonra oyuna geçiyoruz.

Burada ilk olarak bulunduğunuz karakolu ve yönettiğiniz polis olan Coffey'i görüyoruz. İlk yapmamız gereken şey, polisinizi aracına yollamak. Bunu aracı gösteren ikona basarak yapabilirsiniz. Sonra diğer polisleri tek tek seçerek onları da araçlarına yollayın. Polisleri bölgelere göre dağıtırken en çok başarılı oldukları bölgelere göre dağıtın.

POLİSLERİN YERLEŞTİRİLMESİ:

1) COFFEY: Bu polis hızlı yürür. Başarılı olduğu yer Luigi's Italian Food'dur. Bölgesi yirmidördüncü bölgedir ama ondört, onsekiz, ondokuz ve yirmiüç numaralı bölgelerde de görev alabilir.

2) HILL: Bu zenci polis de hızlı yürür. Başarılı olduğu yer Dentist'dir. Bölgesi yirminci bölgedir. Ama on, onbeş, onaltı ve yirmibir numaralı bölgelerde de görevini aynı başarıyla yapabilir.

3) WASHINGTON: Bu zenci polis yavaş yürümesine rağmen en çok sorunların çıktığı yer olan Main Street Car Parktaki tüm sorunlarla uğraşabilir. Oak Lodge Shopping Center ile Gigolos Nite Spot arasında devriye gezebilir. Görev yeri üçüncü bölgedir.

4) RENKO: Hızlı hareket eden bir polistir. Başarılı olduğu bölge dördüncü bölgedir, ama Üç, sekiz ve dokuzuncu bölgelerde de çalışabilir.

5) BATES: Ekipteki tek bayan polistir. Yavaş yürür. Acme Cleaning'de başarılıdır Onbeşinci bölgede çalışır. Bates, National Eastminester Bank, Goldberg Jewellers ve Chicago Times Office'de çıkan olaylarla ilgilenir.

6) BELKER: Lincoln Station'unun başarılı bekçisi olan Belker hızlı yürür. Yedinci bölgeyle ilgilenir. Ancak bir, iki, altı ve onbirinci bölgelerde kolaylıkla görev yapabilir.

7) HUNTER İşte benim favori adamım. Bu adam çok hızlı yürür. Kennedy Station en başarılı olduğu yerdir. Onyedinci bölgede görev yapar. Fakat oniki, onüç ve yirmiikinci bölgelerde de çalışabilir. Ekibin içinde **S.W.A.T.** timi çağırma yetkisi olan tek polistir.

8) GOLDBLUME: Bu polis yavaş yürür. Coffey'e çok yakın bir yer olan Imperial Mansion'da başarılıdır Onsekizinci bölgenin sorumlusu olabilecek tek kişidir. Çünkü burada diğer polislere nazaran daha üstündür. Birçok olayın olduğu bu bölgede çok işinize yaracaktır.

9) BUNT: Son adamınız olan Bunt, Junior School'da başarılıdır Birinci bölgeye hakimdir. Mayor's Office, Green's Hardware Store ve Filling Station'daki sorunlarla uğraşır.

Sonuç olarak elimizde beş tane hızlı, *{Coffey, Hill, Renko, Belker ve Hunter)* dört yavaş *{Washington, Bates, Goldblume ve Bunt)* polis vardır. Dört polisiniz yavaş yürümesine rağmen kendi bölgelerindeki tüm sorunları çözmekte çok başarılıdırlar

İKONLAR:

1) Masa başında oturan adam: Bu size gerekecek en önemli ikonlardan biridir. Bir olay olduğunda bu ikonu seçip Furillo'nun ofisine gelirsiniz. Buradaki Bilgisayara klikleyerek olaylar hakkında bilgi alabilir ve buradaki büyütece klikleyerek olayla ilgilenecek adamınızı seçebilirsiniz. Arkada bulunan dolaptan genel durumunuzu ve adamlarınızın durumlarını görebilir, kapıya klikleyerekten de devriyelerinizin bölgeleri

ni ayarlayabilirsiniz. Devriyelerinizi olayların olduğu bölgelerde dolaştırırsanız, kısa sürede buradaki olayların düştüğünü göreceksiniz. Duvarda duran panoya klikleyerekten şehrin haritasını ve ekiplerinizi görebilirsiniz.

2) Harita: Burada bütün şehrin haritasını görebilirsiniz. Ayrıca bir adamınızı görevlendirdikten sonra haritada çıkan ele klikleyin. Sonra üçüncü ikona klikleyerek daha önceden elle gösterilen yere otomatikman gidersiniz.

3) Merkezin önünde duran adam / araba: Haritadan daha önceden seçtiğiniz bir yere otomatikman gitmenizi sağlar. İkonda adam gösteriyorsa haritadan seçtiğiniz yere yürüyerek, araba gösteriyorsa aracınızla gidersiniz. Sizden bir, iki blok uzaktaki yerlere yürüyerek gidin.

4) Polis resmi: Buradan, kontrol edeceğiniz polisi seçebilirsiniz. Ayrıca data diski yaratabilir, oyununuzu kaldığınız yerden save ve load edebilirsiniz.

5) Göz ikonu: Bu seçenek, şüphelendi

ğiniz veya merak ettiğiniz kişilerin yüzüne bakıp, kimliğini tespit etmenize yarar.

6) Arabaya binme/inme ikonu: Eğer arabanın altındaki ok yukarıya doğru ise arabaya binmenize, aşağıya doğru ise ara badan inmenize yarar.

7) Telsiz: Burayı seçince ortaya dört se çenek daha çıkar.

a) Telsiz ve polisler: Devriye gezen ekiplerden yardım istemenize yarar. *{Kont rol ettiğiniz dokuz adam buradan çağrıla-maz. Sadece boşta olan devriyeler içindir.)*

b) Telsiz ve ambulans: Yaralı olan kişi lere yardım çağırmaya yarar.

c) Telsiz ve ölü: Ölmüş olan kişilere ce-nazeci çağırmaya yarar.

d) Telsiz ve surat: Yayaların olayla ilgili olup olmadığını araştırmanıza ve merkeze bildirmenize yarar.

YARALI VEYA ÖLÜLERE MUTLAKA EN KISA ZAMANDA YARDIM ÇAĞIRIN. BU HALKIN GÖZÜNDE LEHİNİZE BİR DAVRANIŞ OLUR.

8) Yön okları ve adam/araba: Bu oklar, adamınızı veya arabanızı hareket ettirme nize yarar. Eğer arabadaysanız, iki yeni seçenek daha çıkar. Bunlar arabayı park etmenize ve sirenleri çalıştırarak öbür ara baları sollamanıza yarar.

Dokuzuncu ve onuncu ikonlar arabada veya yaya olmanıza göre değişiklikler gös-terirler. Bunlar:

9) - Park etme: [/4ratoaday/cen]Araştırma yapmak veya suçluyu yakalamak için ara banızı durdurmanıza yarar.

- Parmakla gösterilen adam: *[yayayken]* Dört bölüme ayrılır:

a) Parmakla gösterilen adam: Bir kişinin yanına gitmenize yarar.

b) Kelepçe: Yanında olduğunuz kişiyi ya kalamaya yarar.

c) Kağıt uzatan el: Yakaladığınız suçluyu serbest bırakmanıza yarar.

d) Tüfek: Eğer suçlu kaçarsa veya cina yeti işleyen kişi size ateş açarsa *{hep ateş açıyorlar),* onu vurarak etkisiz hale getir menize yarar.

10) - bollanan araba: *[arabadayken]* Si renlerinizi açarak önünüzdeki araçları sol lamanıza yarar. Kavşaklarda çalışmaz.

- Barikat kuran polis: *[yayayken]* Yolları trafiğe kapatmanıza yarar.Her polis onbeş adet barikat kurabilir. Bir yolu kapatmanız, trafik sorunlarına yol açtığından dolayı kul lanmamanızı tavsiye ederiz.

Oyunda kullanılan ikonların hepsi bu ka-dar. Ancak sadece Hunter'ın kullanabildiği bir ikon daha var:

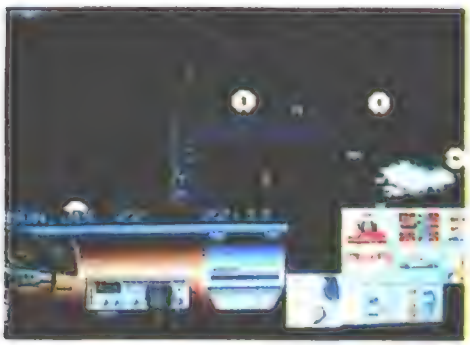
11) S.W.A.T. timi çağırma: Her olayda bu ikonu kullanmanızı tavsiye ederiz." Gerçi **S.VV.A.T.** timi hiçbir işe yaramıyor ama, za rarı da yok. Bu yüzden durmadan kullanın. Halkın size olan güvenini yükseltir.

SORUNLARI ÇÖZME:

Adamlarınızı bölgelerine göre dağıttıktan sonra koordinatörünüz olan A.J. sorunların çıktığı yerleri size **bildirir.** Bunu haber alır almaz hemen birinci ikona klikleyip Furillo'nun ofisine gidin. Buradaki bilgisa-yara klikleyerek olay hakkında bilgi alın. Büyütece basarsanız, adamlarınızı göre-ceksiniz. Araştırılacak olay hangi adamını-zın bölgesine yakın ise onu seçin ve sağ tuşa basıp buradan çıkı. Seçtiğiniz adamı-nıza gelin. Haritadan elle gösterilen yere klikleyin ve yine sağ tuşa basıp buradan çıkın. Sonra merkezin önünde duran polis/arabaya basıp adamınızı seçtiğiniz yere yollayın. *[Eğer arabadaysanız olay mahalline erken gelmek için sirenlerinizi açın.]* Olay mahalline gelir gelmez yaralı için ambulans çağırın. Arabadan inip etrafta dolaşın ve çevresinde dört kırmızı ok bu-lunan suçlunun yanına gidip onu tutuklaya-yın. Eğer kaçmaya kalkarsa onu vurun. Ateş edemiyorsanız onu takip edin ve du-rup dinlendiği bir anda yanına giderek onu tutuklayın. Arabanıza binip merkeze geri dönün. Böylece bir olayı halletmiş olursu-nuz. Bu arada uyuşturucu, silahlı saldırı ve cinayetlerde mahkemeye çağrılırsınız.

CİNAYETLER:

Cinayetlerle akşamları karşılaşırsınız. Yapmanız gereken sorunları çözmedekinin aynıdır. Ancak bu sefer saldırgan tanına-maz. Bunun için mümkün olduğunca erken bir şekilde olay mahalline varın. Ölü için cenazeci çağırın. Sonra arabadan inip et-rafı araştırın. Suçlu kişi diğer yayalara oranla çok daha hızlı yürür ve silahlıdır. Suçluyu tespit ettikten sonra bir yayanın arkasına gizlenin. Silahınızı çekince suçlu size ateş etmeye başlıyor ve önünüzde biri yoksa yaralanıyorsunuz; başka bir adamı-nız oraya gelene kadar suçlu izini kaybetti-riyor ve eğer yaralı adamınız için ambulans çağırırsanız bir süre hastahanede kalıyor. Ama dediğim gibi bir yayanın arkasına giz-lendiyseniz suçlu yayayı öldürüyor. Eğer erken davranıp ateş ederseniz onu etkisiz hale getirirsiniz. Hemen yanına gidip, onu kelepçeleyin ve merkeze getirin. Merkeze geldiğinizde, mahkemeye çağırmıyorsunuz. Eğer başarılı olursanız olayı çözmüş olu-yorsunuz, ama başarısız olursanız halkın size olan güveni azalıyor.



MAHKEMELER:

Uyuşturucu, silahlı saldırı ve cinayetten sorumlu tutulan birini merkeze getirirseniz sizi mahkemeye çağırıyorlar. Burada yap-manız gereken biraz önce tutukladığınız suçluyu tespit etmek. Başarılı olursanız suçlu bir ila beş yıl arası hapis yiyor. Ancak başarısız olursanız suçlu serbest kalıyor ve halkın size olan güveni sarsılıyor.

İPUÇLARI:

- Adamlarınızı hep kendi bölgelerinde tu tun. Bir olayı çözüp, merkeze geldikten sonra yine yerine yollayın.
- Yerde yaralı yatanlar için ambulans ça ğırmayı asla ihmal etmeyin.
- Yerde ölü yatanlar için cenazeci çağır mayı asla ihmal etmeyin.
- **S.W.A.T.** tim işe yaramasa da, onu bol bol kullanıp halk arasında güveninizi arttırın.
- Yollara barikat kurmayın. Kurduğunuz barikatlar trafik sıkışıklığı yaratacağından, halk bundan hoşnut olmayacaktır.
- Silahlı birini yakalamadan önce, her hangi bir yayayı kendinize kalkan olarak kullanın.
- Olay mahalline erken varmak için ara-cınızdaysanız,sirenleri mutlaka kullanın.
- Suçsuzları vurmayın ve tutuklamayın.
- Suçlulara ateş etmeden önce yanına yaklaşmayı deneyin. Eğer kaçmaya kalkı şırsa ateş edin.

Oyunun açıklanmasında bana yardım eden **WHİTESKULL'a** teşekkürü bir borç bilirim. Piyasada bu oyunun sorun çıkaran kopyaları da bulunuyor. Bu yüzden **ORJİ-NALİNİ** alınmanızı tavsiye ederim.

Yeniden böyle güzel bir oyunda buluş-mak üzere şimdilik hoşçakalın.

.....HARİTA'YAAİT BİLGİLER—.....
1 BENS DRUG STORE
2 SHOPPING CENTER
3 SHOPPING CENTER
4 MICKDONALDS
5 WASHİNGTON STATION
6 OASIS WINE BAR
7 CRUCIAL FASHION STORE
8 SUPERMARKET
9 INDOOR MARKETS
10 CENTRAL PARK
11 OFFICES
12BOOKSHÖP
13 12SPACECARPARK
14 ILLINOIS TOURISM CENTER
15 TRAIN MAİL DEPOT
16EYECLINIC
17 MAIN STREET CAR PARK
18 GOVERNMENT BUILDING-UNLISTED
19 HELLRIDERS MOTORCYCLES
20 RADIO SHACK
21 GREEN'S HARDVVARE STORE
22 JUNIOR SCHOOL
23 FILLING STATION
24 STATE COURTROOMS
25 CAR PARK
26 BRUCE'S MARTIALARTS CENTER
27 OAK LODGE SHOPPING CENTER
28 YOUTH HOSTEL
29 THE ONE STOP HOTEL
30 NATT'S MUSIC SHOPPE

31 EQUIPMENT HIRE STORE
32 JACKSON'S CAMERAS
33 SLEEZY'S HOTEL
34 RAILWAY CAFE
35 GRANNIE B'S CURIOSITY SHOP
36 3RD NATIONAL PARK
37 GIGOLOS NİTE SPOT
38MCWIMPEY
39 SINGLES BAR
40 BLACKS LAUNDERETTE
41 MAYOR'S OFFICE
42 IVANS CAFE
43 AUTO REPAIR CENTER
44 RAILWAY MAINTENANCE BUILDINGS
45 TOM'S DINER
46 ADAMSON HOTEL
47 MINI PAY & DISPLAY PARK
48 ALPS MINIMARKET
49 BIG G'S LAUNDERMAT
50 SIMEON'S GYMNASIUM
51 DEPARTMENT STORE
52 WHOLESALERS
53 SHOPPING CENTER
54 LINCOLN STATION
55 HILL STREET LIBRARY
56 MARSHALL'S STORAGE CENTER
57 YUMMY SLUMMY'S CAFE
58 MARK'S ELECTRICAL STORE
59 COUNTRY BUILDINGS
60 POST OFFICE
61 SLUM MOUSING
62 SHELTERED MOUSING
63 DEPARTMENT STORE
64 SHUNTERS BAR
65 BUDS MUSIC STORE
66 TEQUE HOUSE
67 ROB'S ALL NIGHT BAR
68 HILL STREET YOUTH CLUB
69 REGENCY ANTIQUES
70 JIM'S TOBACCO
71 CONDAMNED HOUSING
72 KSL RADIO
73 DEPARTMENT STORE
74 RAILWAY EXCHANGE BUILDINGS
75 TUBB'S BAR
76 SALLY'S PAWN SHOP
77 JS COMIC SHOP
78 DONUT WORLD
79 GATEWAY AQUARIUMS
80 TOBACCO WAREHOUSE
81 WATCH IT VIDEO SHOP
82 CHICO'S NIGHT CLUB
83 HILL STREET PRECINCT
84 RAILWAY STORAGE HUTS
85 UNCLE ISAAC'S TOY STORE
86 JUVENILE COURT
87 PRIVATE CAR PARK
88 MAINLAND STORAGE CENTER
89 KRISALIS LTD SOFTWARE
90 BIG JOHN'S CAFE
91 HAIR SALONS
92 GOLDBERG JEWELLERS
93 POLICE CAR PARK
94 KENNEDY STATION
95 THE LEADMILL NİTE CLUB
96RESIDENTIALAREA
97 RESIDENTIAL AREA
98 RIVER ISLAND CLOTHING
99 RJM HOLDINGS INC.
100 CHICAGO TIMES OFFICE
101 ACME CLEANING
102 NATIONAL EASTMINESTER BANK
103 FILLING STATION
104 WESTERN UNION CLUB HOUSE
105 BOWLING ALLEY
106 GENERAL LEE CAR HIRE
107 BODGIT & SCARPER BUILDERS
108 HOLLINGWORTHS LAWYERS
109 CLAIRE'S HEALTH FARM
110 CASH AND CARRY
111 10 SCREEN CINEMA
112 RAIL ENGINEERING CO.
113 THE O.K. GUN SHACK
114 CONDOMINIUMS
115 IMPERIAL MANSIONS
116 SWINTON FASHION STORE
117 ADAMSON PACKING SERVICE
118 WAREHOUSE
119 DENTISTS
120 KOWARAGH BUSINESS CENTER
121 MAIL DEPOT
122 RAILWAY STORAGE BUILDINGS
123 FURRY FRIENDS PET STORE
124 LOUIGI'S ITALIAN FOOD
125 9 BIT COMPUTER STORE
126 SHOPPING MALL
127 MANOR PARK
128 SLUM HOUSING
129 GENERAL HARDWARE STORE
130 CARTER STATION & RAIL DEPOT
131 CAIRO JAX NİTE SPOT
132 LYONS MANSIONS
133 SUNVALLEY RETIREMENT HOMES
134 RESIDENTIAL APPARTEMENTS
135 SUFFLE'S DANCE HALL
136 GENERAL STORE
137 WAREHOUSE
138YMCA
139 SAM'S EMPORIUM
140 HILL STREET CHAPEL
141 MEAT MARKET
142 COCO'S BAR

KRISALIS SOFTWARE
512 Kbyte-TEK DİSKET

GRAFİK	% 70
MÜZİK / EFEKT	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 85

LAST NINJA THREE

GÖKMEN BAYIN

Döğüş sporu başlı başına bir sanattır. Sabır, cesaret ve hırs isteyen bir sanat. Döğüş sanatlarının doğduğu yer olarak bilinen Japonya'da bugün hemen herkes kendini savunabilecek düzeyde bir dövüş tekniğine sahip. Bundan asırlar önce Çinlilerle Japonlar arasındaki bir anlaşmazlık, günümüzün en gözde sporlarından biri olan **Jui-Jitsu'yu** ortaya çıkardı. Bu döğüş sanatını öğrenen herkes üstün yeteneklere sahip oldu.Çok yükseklere zıplayabilme, ani hareketlere karşı çabuk karar verebilme ve suyun altında dakikalarca kalabilme en büyük özelliklerindendi. Aradan yıllar geçti. Bu döğüş stili kuşaktan kuşağa geçip daha da yaygınlaşarak aktarıldı ye sonuçta NİNJALAR çıktı. Yüzlerce filmi ve oyunu üretilen Ninjalar, bu ay yine karşımıza çıktı. En son Ninja Rabbits ile hatırladığımız bu kahramanlar, bu sefer daha önce iki versiyonu piyasaya sürülmüş olan ***LASTNİNJA III*** ile karşımızda.

Aslına bakarsanız Last Ninja III de, diğer benzerleriyle yakından ilgili. Çok büyük bir özelliğinin olmamasına karşın, konusundaki ve grafiklerindeki başarı oyunu ilgi çekici hale getirmiş. Oyunu yüklemeye başladığınızda, tüylerinizi diken diken eden ufak bir konuşmayla muhteşem bir müziğe tanıklık yapacaksınız. Bu sırada dağların eteğinden şiddetli bir fırtına eşliğinde gelen bir Ninja göreceksiniz. Buradaki manzaralar ve şimşeğin çakmasıyla ekrana gelen tonlamalar dikkatinizi çekecektir. Uzun bir yolculuktan sonra, nihayet Ninja kaleye varır. Onun için kalenin düz duvarına tırmanmak hiç sorun değildir. Yukarıda nöbet bekleyen muhafız tek bir hamlede saf dışı bırakılır ve oyun başlar.

Oyuna, toplam beş hakla başlıyorsunuz. Her bir Ninja'nın sahip olduğu kuvvet oldukça fazla olduğundan bu beş hakkı kendinizi pek zorlamadan kullanabilirsiniz. Ekranın sol alt köşesinden rakibinizin ve sizin gücünüzü ifade eden şekilleri göreceksiniz. Oyundaki belli başlı hareketler Joystick+Fire yardımıyla oluyor. Bunun dışında takla atarak zıplamak için, Joystick'inizi sağ çapraza itmeniz gerekiyor. Bazı kapı ve mağaralara geldiğinizde, ekranın sağındaki kutunun açıldığını ve içinden bir şeyin belirdiğini 'göreceksiniz. Böyle bir anda klavyeden 'P' tuşuna basarsanız, o an görünen şeyi almış olursunuz. Sizin için çok önemli olan ve Ninjanın bir anlamda hayatının parçası haline gelmiş, kılıç ve yıldız gibi silahları böylelikle alabilirsiniz. Bu silahların dışında bazen bir şişe resmi göreceksiniz. Bunu aldığınızda gücünüz ve dayanıklılığınız daha da artacaktır. Aldığınız silahların kullanımı ise gayet kolay. Yine klavyeden **SPACE'e** bastığınızda, ekranda silahlarınızın değiştiğini göreceksiniz. Hangi silahla döğüşmek istiyorsanız onu seçin ve yine Joystick'iniz yardımıyla döğüşe başlayın. Ekranda yumruk belirdiğinde, en başta başladığınız gibi yumruk ve ayaklarınızla dövüşmek zorunda kalacaksınız.

Yıldız atarak rakiplerinizi öldürmek istiyorsanız, üst üste birkaç yıldız atmak zorundasınız. Gücü bitip yere yığılan rakibiniz, bir süre sonra tekrar kalkarak size ikinci defa saldıracaktır. Bunun için önlem alıp işlemlerinizi çabuk halletmeye bakın. Ayrıca eli sopalı iri kıyım adamlar da size oldukça güç kaybettirebiliyor. Kılıç hareketlerindeki canlılık umarım hepinizi büyüleyecektir. Oyunu sadece efekt ile oynamak istiyorsanız 'M' tuşuna basın. Kısa bir yüklemeden sonra bilgisayarınız sizden disket değişimi yapmanızı isteyecektir.

Last Ninja III ile çok güzel vakit geçiriliyor. Oyunda dikkat edilmesi zorunlu nokta, yolların sonundaki uçurumlar. Değişik yollarda ters bir hareket yaparsanız, kendinizi bir anda uçurumun boşluğunda buluyorsunuz ve dolayısıyla bir hakkınız boşu boşuna gidiyor. Oyunda kullanılan ses efektleri de bir hayli başarılı. Oyunun ilerleyen kademelerinde düşmanlarınızın daha da güçlendiğini göreceksiniz. Eğer Ninja oyunlarını seviyorsanız, böylesine orjinal bir oyunu kaçırmayın. Gelecek aya kadar neşeli günler dileğiyle..

GRAFİK	% 75
EFEKT	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 85

GÖKMEN BAYIN

Herkese selam.. Bu ay ülkemize gelen oyunlar çeşitlilik açısından diğer ayları aratmayacak düzeydeydi. Her zamanki gibi Shot'em up'lar ve zeka oyunları başı çekiyor. Bunun yanında kahramanlarının size hiç de yabancı olmadığı oyunlar da elimize geçti. Dragon başlığını taşıyan oyunları, bugüne kadar çoğumuz zevkle oynadık. Dragon Fighter, konusunu adına yakışır şekilde savaşan bir ejderhadan alıyor. *İDEA SOFTWARE'in* ürettiği bu oyun, sağa doğru ilerleyen uzay oyunlarına benziyor. Uzay gemimizin yerini uçan bir ejderha; düşman gemilerinin yerini ise doğa üstü yaratıklar almış. Grafiklerindeki matlık biraz göz zevkinizi bozacaktır ama, oyunun zorluk derecesini gördüğünüzde bu negatif unsur gözünüze pek fazla batmayacak. Oyunu yüklenirken, insanın tüylerini diken diken yapan bir müzik dinletiyor. Daha sonra oyunun tanıtım grafiği rulo halinde açılarak ekrana gelecektir. Bir sonraki ekranda ise, oyunun ilk bölümü olan **EYSTRA'ya** girmiş olacaksınız. Çok orjinal isimlerin kullanıldığı bu bölümlerin kademeleri farklı sayıda tutulmuş. EXSTRA, toplam iki bölümden oluşmakta, istediğiniz bölümden başlayabilirsiniz. Bölümü atlayabilmek için mutlak suretle tüm kademeleri geçmek zorundasınız. Geçtiğiniz bölümlerin üstü kapatılarak bitirdiğiniz ifade edilecektir. Bu ilk bölümde, rakipleriniz ilerleyen bölümlere oranla oldukça az ve kuvvetsiz. Uçan yarasalar, ahtapotlar, çatal atan kaplumbağalar bu bölümdeki başlıca rakipleriniz olacaktır. Bölümün sonunda ejderhanız, otomatik olarak yoluna devam edecektir. Her bölümde vurduğunuz rakibin oranına göre puan alıyorsunuz. Oyuna 150 ile başlayacaksınız. 100, 300, 500 ve 700 ilk bölümde alabileceğiniz puanlar. Bu kademede vurduğunuz düşmanların değeri kadar bir para, kesenizdeki hanenize eklenecektir. Buradaki en büyük özellik, ekrandaki kişinin aldığınız paraya göre yüz ifadesini değiştirmesi olacaktır. Örneğin düşük bir miktar kazanmışsanız asık bir suratla karşılaşırken, 500 ya da 700 aldığınızda tebessüm dolu bir yüz ifadesi göreceksiniz, ilk bölümü bitirdikten sonra, ekranın sağ alt köşesinde bir ok işareti göreceksiniz. Burayı seçtiğinizde, kısa bir yüklemeden sonra yine muhteşem bir grafik önünüze gelecek ve yolunuza nereden devam etmek istediğiniz sorulacaktır. Burada **NAMLEN, YEMIŞH** ve **WILGRIG** diye adlandırılan üç bölüm var. Bunlardan birini seçmeden önce, kesenizdeki para durumana bir göz atın. Çünkü bu bölgelere girebilmek için belli bir para ödemek zorundasınız. NAMLEN ve VVILGRIG için bu miktar 490 iken, YEMİSH için 650 olarak belirlenmiş. Bu iki 490'lık bölge üç, 650'lik bölge 4 ayrı kademeden oluşmakta. Bu bölümlerden özellikle YEMİSH oldukça zor. Kademelerin son kısımlarında diğer bölümlerde olduğu gibi sudan havalanan balonların yerini, devasa canavarlar almış. Bu canavarları öldürmek bir hayli güç. Boş bir anında alttan ya da üstten karşı tarafa geçtiğiniz an, biraz yara alarak da olsa kademeyi atlayabiliyorsunuz. Bu canavardan önceki rakipler, diğer bölümlerdekilere nazaran çok.daha güçlü ateş etme özelliğine sahipler. Özellikle yengeçler ve yıldız atan kırmızı yaratıklar bir hayli zorluk çıkartıyor Bu bölümün dördünü de bitirdiğinizde, yeni bir isim altında başka bir bölüme geçme imkanına sahipsiniz.

Şimdi gelelim ekranın altındaki iki evin görevine.. Bu evlerden solda olanda şansınızı deniyorsunuz. Rakibinizle karşılıklı zar atarak para kazanmaya çalıştığınız bu bölüm, size gereksiz yere para kaybettirebiliyor. Zaten zor kazandığınız parayı, büyük bir ihtimalle burada kaybediyorsunuz. Ama şansınıza güveniyorsanız, denemekte fayda var. ikinci ev ise, size gösterilen nesnelerin satın alındığı yer olarak hazırlanmış. Her bir bölüm sonunda sizden almanızı isteyecekleri bir takım şeyler olacak. Bunu o anki ekranın sağ köşesinden yapabiliyorsunuz. Joystick'i aşağı yukarı hareket ettirerek nesneleri değiştirebilirsiniz. Ortadaki kareden, azalan gücünüzü çizgiler halinde görmeniz mümkün. Yine bu gücünüzü paranıza göre alacağınız şeylerle arttırabilirsiniz. Ancak bu harcamaları yaparken çok dikkatli olmanız gerekiyor. Eğer başka bir bölüme geçerken çok para harcarsanız, o bölüm için gerekli olan miktarı karşılayamayıp parasızlıktan oyuna veda edebilirsiniz. Oyunun tek kötü yönü, oyun boyunca sadece tek bir hakka sahip olmanız. Ne kadar ilerlerseniz ilerleyin, yoğun bir saldırıya maruz kaldığınızda aniden ölebiliyorsunuz ve o ana kadar yaptığınız her şey boşa gidiyor. O yüzden her kademede mümkün olduğu kadar çok rakip vurup az yara almaya gayret etmelisiniz. Oyunda ilerlerken yukarıdan gitmeye özen gösterin. Çünkü saldırıların en az gerçekleştiği yer, genelde yukarısı oluyor. Mümkün olduğu kadar rakiplerinizi yanınıza yaklaştırmadan öldürmeye çalışın. Onların size gönderdiği şeyleri, ateş gücünüzle yok edebilirsiniz. Ayrıca FIRE'ı bir süre basılı tutunca, aşağıdan bir kırmızı derecenin dolduğunu göreceksiniz. Sonuna kadar geldiğinde parmağınızı FIRE'dan çekerseniz, ateşinizin daha güçlü çıktığını göreceksiniz. Ekranın sağ alt köşesindeki mor ve sarı dereceler, vurduğunuz rakip yüzdesini göstermekte. Hemen yanında ise, adım adım kapanan bir kapı göreceksiniz. Bu kapı tamamen kapanmadan o kademeyi geçmek zorundasınız. Aksi halde yaptıklarınız boşa gidiyor.

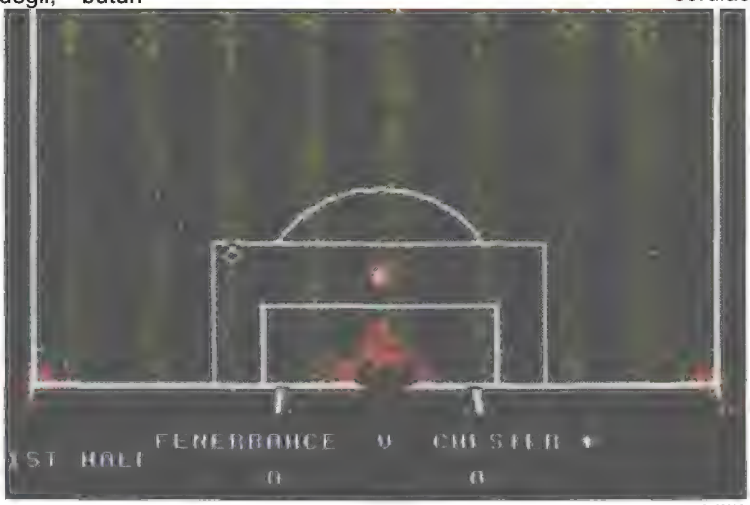
DRAGON FİGHTER, başta da dediğim gibi grafik yönünden başarılı olmasına rağmen kullanılan renkler oyuna göre biraz mat kalmış. Daha pastel renklerin kullanılması oyunu daha ilgi çekici hale getirebilirdi. Buna rağmen her bölümde değişen müzik ve grafikleriyle DRAGON FİGHTER, oynamaya değer. Bu ayın HİT OYUNLAR listesine girebilecek bir oyun. Gelecek aya kadar esenlikler..

GRAFİK	% 75
MÜZİK / EFEKT	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 85

LEAGUE CHALLANGE

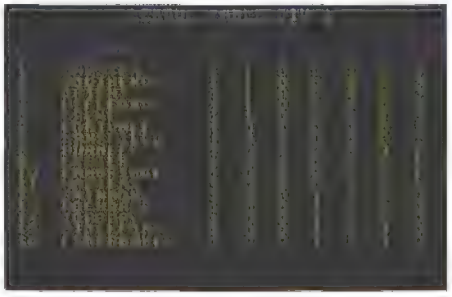
GÖKMEN BAYIN

Herkese merhaba.. Bu ay yeni bir **futbol** oyunuyla yine karşınızdayız. Aslına bakarsanız bu yeni oyun futbol oyunlarının ikinci kategorisine, yani menejerlik olanlarına giriyor. En son Track Suit Manager'i bu sayfalara konuk etmiştik. Track Süit Manager, tam bir menerjerlik oyunuydu. Takımın bütün özellikleri sizden soruluyordu. League Challange'da da bu özellik var. Bunun yanında sadece takımdan değil, bütün klüpten sorumlu olma özelliği de oyuna dahil edilmiş. Bu da, haliyle oyunun heyecanını arttıran bir özellik. Track Suit Manager'i oynayan arkadaşlar hatırlayacaklardır. Maçlar oynanırken, ekrana bir saha krokisi gelirdi. Kırmızı bir çizgi, topun nerede olduğunu ifade ederek sağa sola kayardı. League Challange'da bu özellik yerini gerçek saha ve oyunculara terk etmiş. Sahada bir kaleci ve dört futbolcu göreceksiniz. Bu futbolculardan ikisi size ait. Tabii karşı takım atak yaparken futbolcu sayınız kaleciyle birlikte üç'e çıkıyor. Bunlar, oyun içinde sembolik olarak kullanılan objeler. Şimdi dilerseniz oyunun nasıl oynandığına genel olarak bir bakalım..



ilk olarak güzel bir sahanın kuşbakışı görüntüsünü görecek, sonra da oyun boyunca mücadele edeceğiniz takımı seçeceksiniz. Seçme işlemini önünüze gelen toplam 64 takım arasından yapacaksınız. Bu seçimi yaptıktan sonra çıkan beşli menüden maçlara geçmeden önce dilediğiniz değişiklikleri yapmanız mümkün. Bunun için de istediğiniz bölümün başındaki numarayı seçmeniz yeterli. Bunların ilkinde oyuncularınızın isimlerini göreceksiniz, ikincisinde, dilediğiniz oyuncuyu satarak klübe mali kaynak yaratabilirsiniz. Bunu yaparken önünüze o futbolcunun hangi klüpte oynadığı, değeri ve transfer ücreti gelecektir. Bu özellikleri gördükten sonra fikrinizden vazgeçip, o oyuncuyu isterseniz satmayabilirsiniz de. C tuşu yardımıyla yine **MID-WEEK OPTIONS'a** geri dönebilirsiniz. 3 nolu tuşa bastığınızda, takımınızla ilgili istatistiki bilgileri alabilirsiniz. Burada oyunun başında girdiğiniz ismi, takımınızın adını, ligdeki durumunu, kaç maç oynadığını ve puanını görebilirsiniz. Bu tablo maçlar oynandıkça değişecektir. 4 nolu tuştan ise takımınızın adını (benim yaptığım gibi Galatasaray olarak) değiştirebilirsiniz. Oyunun sonuna kadar buraya gireceğiniz isimle karşılaşmaları sürdüreceksiniz. **5** ile oyunu **SAVE** ederken **6** ile **LOAD** yapabiliyorsunuz. Gelelim oyunun genel görünümüne..

Sözünü ettiğimiz bu ekrandayken C tuşuna basarsanız **TRAINING OPTIONS** isimli bir menüye geleceksiniz. Buradan takımınızın gücünü seçiyorsunuz. Bundan sonraki ekranda ise karşınıza **LEAGE MATCH** isimli bir tablo gelecektir. Tablonun ilk sırasında hangi takımlar arasında karşılaşmaların yapılacağı yazılıdır Orta sütunda, oyuncularınızın mevkilerine göre istatistiki bilgileri yer almakta. Hemen alttaki CHANGE **TEAM** ile takımınızdaki oyuncuları seçebiliyorsunuz. Yalnız bu seçimi yaparken takımdaki oyuncu sayısını 11'den aşağı düşürmemeye gayret edin. B (yani Remove) ile istediğiniz oyuncuyu yedek olarak takımdan çıkarabilirsiniz. Bunu yapmak için istediğiniz oyuncunun sırt numarasını girmeniz yeterli olacaktır. A (Select), daha önce çıkardığınız bir oyuncuyu tekrar kadroya dahil etmeye yaramakta. C tuşu



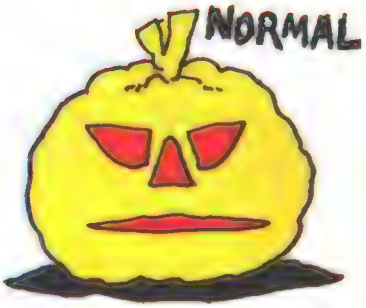
yardımıyla tekrar eski ekrana dönebiliyorsunuz.

Bu ekrandan 2 tuşu yardımıyla o anki puan tablosunu görebilir, C'ye basarak oyuna geçersiniz. Kimin aşağı, kimin yukarı saldırdığı bir ok yardımıyla takım isimler nin yanında belirtilecektir. Maç oynandıktan sonra skor tek bir ekranda size tekrar gösterilecektir. Daha sonra aynı gün içinde yapılan diğer karşılaşmaların sonucu ekrana gelecektir. 3 puan sisteminin geçerli olduğu oyunda, puan durumu hemen bu ekrandan sonra görebilirsiniz. **TRANSFER MARKET** denilen kısımda ise, üstte adı ve oynadığı mevkii yazılan futbolcunun transferini gerçekleştirmek isteyip istemediğiniz sorulacaktır. Bu futbolcunun değerini ve genel özelliklerini de aynı ekrandan görmeniz mümkün. **FINANCIAL POSİTION'dan,** klubün mali durumunu görebiliyorsunuz. **INCOME** kısmından **GATE RECEIPTS** stadlardan elde edilen geliri; **TRANSFER** satılan futbolculardan elde edilen parayı; **LOTTARY** ise piyangolardan kasaya giren parayı ifade etmekte.

EXPENDITURE kısmından koltuk giderlerini, antreman masraflarını ve futbolculara verilen maaşları görebilirsiniz. **BALANCE'da** ise, bu iki değer arasındaki karşılaştırma yer almakta. Bu ekrandan sonra tekrar **MID-WEEK OPTIONS'a** geri dönüyorsunuz. Bu sırada lig maçlarının, dışında kupa maçlarına da katılmak zorundasınız. Kupa maçları ekrana daha değişik geldiğinden, bunları lig maçlarıyla karıştırmanız mümkün olmayacak. Maçları kazandığınız sürece bir üst tura geçeceksiniz. Beraberlik halinde, maçlar bir tarafın galip gelmesine dek tekrarlanacak.

LEAGE CHALLENGE, oynanabildiği açısından oldukça güzel bir menejerlik oyunu. Grafikleri diğer benzer oyunlara göre daha canlı tutulmuş. Özellikle oyuncuların üç pasta gole gitmeleri çok değişik bir olay. Eğer takım yönetmeye ve bu yolla başarı kazanmaya alışıksanız, bu oyunu mutlaka görün. Gelecek aya kadar hepiniz hoşçakalın.

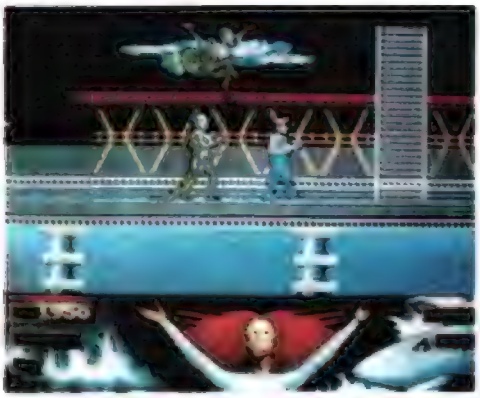
GRAFİK	: % 75
SES	: % 60
OYNANABİLİRLİK	: % 75
GENEL	: % 75



Murat Şenyüz

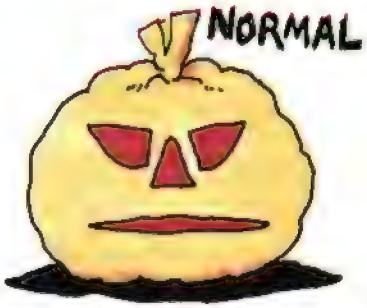
Son zamanlarda piyasaya birçok arcade türü oyun çıktı. Bu oyunların çoğunun fonu, uzay ya da ormanlar. Ancak bu sefer size tanıtacağım oyunda, fon oldukça değişik. Oyunumuz, denizaltında geçiyor. Tipik bir arcade olmasına karşın oyunun bu ortamı diğerlerinden farklı bir özellik kazandırıyor. İşte farklı ortamı ve ilginç özellikleri ile yeni bir oyun: **Thunder Jaws**

Oyunumuz oldukça güzel bir çalışmanın sonucu olan bir demo ile başlıyor. Daha sonra oyuna geçmek için fire'a bastığınızda 1 ya da 2 player seçeneği çıkıyor. Oyuncu seçimini yaptığınız bu ekran, oldukça güzel hazırlanmış. Eğer oyunu 2 oyuncuyla oynarsanız, her ikinizde aynı tarafta savaşırsınız. Yani amacınız aynı. Fakat bu birbirinize zarar vermemeniz anlamına gelmiyor. Bu tarzdaki diğer oyunları kendimize örnek olarak alırsak, Thunder Jaws'ta yine farklı bir özellik karşımıza çıkıyor. Bu da her iki oyuncunun birbirini vurabilmesi. Birçok arcade oyununda bu gerçeğe yakınlık atlanmış olmasına karşın. **Thunder** Jaws'ta bu ayrıntı gözden kaçırılmamış. Oyuncu seçimimizi de yaptıktan sonra kurtarmamız gereken esirlerin resmini görüyor ve oyuna başlıyoruz. Bizi denizin derinliklerine bir denizaltı bırakıyor. Bundan sonra oyundaki amacınız, denizin derinliklerinde gizli hapishaneyi bularak esirleri kurtarmak.. Tabii bu hapishaneye ulaşmak çok zor. Özellikle deniz dibi canavarları yani köpekbalıkları size oldukça zorlu anlar yaşatıyorlar. Denizin tüm bu zorlamaları yetmezmiş gibi bir de düşmanınızın adamları size karşı savaşıyor. Tüm bu etkenleri yok etmeye çalışırken, bir de kayalıklardaki parçaları toplamaya çalışıyorsunuz. Bu arada düşmanlarınız hakkında da bir bilgi vermek gerekirse, köpekbalıkları tek vuruşta ölmüyor. Buna karşın düşman dalgıçlar ile fazla uğraşmıyorsunuz. Tek bir mermi, onların su yüzüne bir ceset olarak çıkması için yetiyor. Her ne kadar siz de bir dalgıçsanız da. diğerleri gibi tek vuruşta ölmüyorsunuz. Enerji seviyeniz var ve bu enerji seviyeniz bittiğinde bir hak kaybediyorsunuz. Malum, haklarınız bittiğinde de oyunu kaybediyorsunuz. Köpekbalıkları, düşman dalgıçları derken ekranda artık gidecek yeriniz kalmadığında, anlayın ki hapishaneyi bulmuşsunuz demektir. Artık yapmanız gereken silahınızla kapıyı yıkmak ve esirleri kurtarmak. Eğer esirleri kurtaramaz ve ölürseniz de, pek üzülmeyin. Çünkü oyunun game over ekranındaki grafik gerçekten güzel. Fakat bu sizin oyunu bitirmemeniz için bir sebep olmamalı. Sonuç olarak grafik ve ses kalitesi olarak orta seviyede olan Thunder Jaws, oynanış açısından bu dezavantajlarını kaybettiriyor. Oyunun bir olumsuz yanı da biraz yavaş olması sanırım. Ancak bu sizi pek olumsuz etkilemiyor. Çünkü aynı doğrultuda karşınızdaki rakipleriniz de yavaş. Sonuç olarak **Thunder Jaws** belki ayın hit oyunu olmayabilir, ama güzel ve zevkli bir oyun olarak küçük bir not düşülebilir. Çoğunuza, belki de yazdan kalma dalgıçlık anılarını hatırlatacak bu oyunda hepinize başarılar.



512 Kbyte/2 Disket

GRAFİK	% 80
SES	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 80



GÖKMEN BAYIN

Herkese selam.. Bu ay, benim için çok mutlu ay. Schwarzenegger imzasını taşıyan ve gelmiş geçmiş en pahalı prodüksüyon olan Terminator II'nin oyunu, ülkemize adeta ışık hızıyla geldi. Bu kadar kısa bir zaman zarfında ülkemize gelmesi hepimizi sevindirdi. Ama esas bomba ondan birkaç gün sonra patladı. Hepimizin merakla beklediği Kick Off'un en yeni ve en güzel data disketi olan Return To Europe, nihayet elimize ulaştı.Daha önce Final Whistle ve Winning Tactics disketleri gelen Kick Off'un bu yeni data disketi, bence mükemmel. Bildiğiniz gibi Final Whistle'da bir hata yüzünden atılan şutların çoğu, kalecinin yetersiz olmasından dolayı gol oluyordu. Bu da biraz oyunun kalitesini düşürmüştü. Daha sonra ülkemize gelen Winning Tactics'te ise, ilk 10 taktik yine bir hata yüzünden tam randımanla çalışmıyordu. Fakat bu seferki data disketimiz mükemmel bir şekilde işlevini yerine getirmekte. Her şeyden önce, makinaları 512K olan arkadaşlar için çok üzüldüğümüzü hatırlatalım. Keza oyunu oynayabilmek için Return To Europe'un yanında Kick Off'un 1 MB'lık versiyonunun olması gerekiyor. Aksi halde bu muhteşem oyunu oynayabilmeniz mümkün olmuyor.

Return To Europe'ta diğer data disketlerinde ve Kick Off versiyonlarında kullanılan bir takım özellikler sabit tutulmuş. Her zamanki gibi saha seçimi, zaman ayarlamaları ve falso verme olayı size bırakılmış. Yalnız dikkatimi çeken ilk nokta, OPTIONS bölümünde yapılan ve birazdan bahsedeceğim kısaltmalar oldu.isterseniz disketimizi Drive'a yerleştirip oyuna geçelim.

ilk etapta önünüze altılı bir menü gelir. Menüdeki Action Replay yardımıyla, diğerlerinde olduğu gibi önceden kaydettiğiniz görüntüleri tekrar seyredebilirsiniz. Yalnız kayıt yapmadan önce Store kısmından maçın hangi takımlar arasında oynandığını, tarihini ve oyuncularını yazmayı ihmal etmeyin.OPTIONS bölümünden ise, her zamanki gibi maç öncesi ayarlamaları yapabilirsiniz. Burada kullanılan menülerde bir azalma hemen dikkat çekiyor.Sabit olan zaman, saha, rüzgar ve falso olaylarının dışındakiler iptal edilmiş. Bunların yerine ek olarak iki yenilik getirilmiş. Bunlardan ilki kalecinin kurtarış yapma gücü. Bunlardan kolay, orta ve. normalden birini seçmek zorundasınız. İkincisi ise oyunun zorluk derecesi, bu da kolay ve normal diye iki kısma ayrılmış. Buradaki işlemlerinizi bitirdikten sonra, Quit diyerek ana menüye tekrar dönebilirsiniz.

Diğer versiyonlarda SINGLE GAME dediğinizde, direk bilgisayarın takımına karşı mücadele yapıyordunuz.Bu özellik, yeni oyunumuzda kullanılmamış. Bunun yerine, ilk önce kendi takımınızı32'lik bir grup içinden seçeceksiniz.Daha sonra rakibinizi yine bu tablodan belirleyeceksiniz.Tabii ki bu özelliğin konulmuş olması SINGLE GAME kısmına getirilen çok güzel bir yenilik. Seçtiğiniz takımlar ekranın altına yazıldıktan sonra direk oyuna gireceksiniz.

Şimdi de geldik Return To Europe'un en büyük özelliğine.. Şurada, Avrupa'nın üç büyük kupasında istediğiniz bir takımla mücadele veriyorsunuz. Bütün kupalardaki özellikler aynı. Yalnız oyunun oynanışı açısından bir takım farklılıklar görülüyor. Bütün kupalarda yapacağınız ilk iş, kendi takımınız belirlemek olacaktır. Bunun için istediğiniz bir takımın üstüne gidin ve FIRE'a basın. Önünüze altılı bir menü gelecektir. Oyunu kendiniz oynayacağınızdan ilk önce Joystick'i seçin. Buradan dilerseniz takımınızın kendi sahasında ve deplasmanda giyeceği formaları da KID DESING yardımıyla değiştirebilirsiniz. LOAD TACTIC kısmından ise, size verilen normal taktiklerin dışında bir taktik alabilir ya da yükleyebilirsiniz. Takımınızın adını da dilediğiniz gibi değiştirdikten sonra, buradan çıkın. Continue dediğinizde, maçlar sırayla oynanmaya başlayacaktır. Gerçek hayatta nasıl kupalarda iki maça göre tur atlanıyorsa, burada da olay aynı tutulmuş. Oynadığınız takımla, bir kendi evinizde bir de rakip sahada maç yapacaksınız. Puanınıza ve averajınıza göre ya turu atlayacak ya da veda edeceksiniz. Eğer 32 takımla oyuna başlamak zor geldiyse, bunun da çözümü var. Ekranın altındaki ROUNFD bölümünü seçtiğinizde, takımların sayısı yarıya inecektir. İsterseniz, bu ilerleyen turlardan da oyuna başlayabiliyorsunuz. Tabii ki, oyunda iddialıysanız 32 takımın arasından sıyrılmayı denemeniz gerekecek. European Cup'taki oyuncuların biraz daha güçlü olması insanı zorluyor. Kale önündeki rakip defans anlayışının da değişmiş olduğunun hemen farkına varacaksınız.

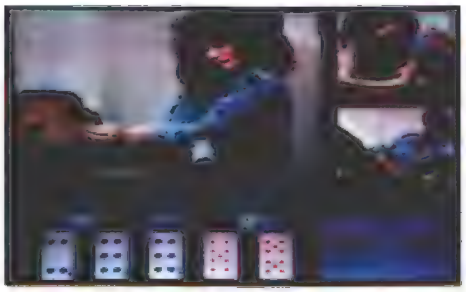
Daha önce Final Whistle'ı ve Winning Tactics'i arşivinize dahil ettiyseniz, bunu kaçırmayın. Bir anlamda Kick Off'un ayrılmaz parçaları haline gelen data disketlerinin elimize geçen bu sonuncusunu çok beğeneceksiniz. Gelecek aylarda Hit Oyunlar listesinde sık sık adını duyabileceğiniz bu oyunda herkese başarılar.

GRAFİK	%80
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	% 95
GENEL	%95

STRIP POKER III

SAİT NACAR

İşte karşımızda strip pokerlerin en sonuncusu olan STRIP POKER III. Bilmem belki eski 64'çüler hatırlarlar mı? Commodore 64'te ilk strip pokeri 'ARTWORX' firması çıkarmıştı. Yine aynı firma, şimdi Amiga için Strip Poker III'ü çıkardı. Oyunu açılış ekranında size yan dönmüş bir bayan, Strip Poker III'e hoşgeldiniz diyor. Ardından poker eşinizi seçeceğiniz menüye geliyorsunuz. Birinci diskette sadece bir bayan var, adı 'LAURA. ikinci diskette ise 'GRETA' ve 'KAMI' adında iki kişi. Oynamak istediğiniz bayanın resminin üzerine gelerek mouse'a basın ye 'DONE' seçeneğine gelerek oyuna geçin. Oyun ekranı çıktığında diğer pokerlerden farklı olarak sağ üst köşede sizin de digital fotoğrafınız bulunuyor. Yine sağ alt köşede sizin ve karşı oyuncunun bir eldeki durumunu gösteren bölge var. Oyunu tam orta kısmında oynadığınız bayanın digital resmi ve hemen al-



tında diğer pokerde olduğu gibi seçenekler var. Bunlar:

BET: Oyundaki parayı sizin artırmanız.

STAY: İki kişinin de kedi rızası ile yeniden kağıt alması.

DROP: Oyunu bırakmak.

RAISE: Karşısındakinin koyduğu kadar para koyup daha da artırmak.

CALL: Karşındakinin koyduğu parayı görmek.

DISCARD: Bu seçenekte kağıtları değiştirebiliyorsunuz. Değiştirmeyi, mouse'u istediğiniz kartın üstüne giderek kapatıp, tekrar discard seçeneğine klikleyip yapıyoruz.

Diğer pokerlerden en büyük farkı, isterseniz aynı ekranda 2 veya 3 bayanla aynı anda ve onları görerek oynamanızdır. Size oyun zor gelirse, bıraktıktan sonra diğer oyuncular kendi aralarında oynamaya devam ediyorlar. Bir de bakmışsınız, size gerek kalmadan onlar kendi kendilerini soymuşlar. Tembeller için birebir bir seçenek.

Ayrıca oyunda diğer pokerlerde olduğu gibi sizin ve karşınızdaki oyuncunun her elbisesinin parçası için 100$ yar. Her 100$ bitirdiğinizde, bir parça giysisini çıkarır, fakat diğer pokerlerin aksine siz kaybedersiniz bu sefer soyunan kişinin kendiniz olduğunu sağ üst köşedeki resimden anlayabilirsiniz. Diğer bir farklılık ise yaptığınız çoğu hareketin digital bir ses ile belirtilmesi. Oyun bir zaman sonra sıkıyor. Diğer sıkıcı bir unsur ise, oyuncuların çok güzel olmayışı. Ama yine de elinizde iyi bir poker arşivi varsa, STRIP POKER III'ü de alabilirsiniz.

F.Kağan GÜRKAYNAK

Piyasada iyi iş yapan neredeyse her filmin ikincisi çıkıyor da, neden .bilgisayar oyunlarının çıkmasın? İşte **Midwinter II.** Midwinter'ı yapan **Maelstrom** firması, **Microprose** ekibiyle birleşince nasıl bir oyun ortaya çıkar görelim bakalım.

Daha introyu görünce insanın aklına F-15 M'nin başlangıcı geliyor. Her neyse bizim soğuk adanın elemanları, **General** Masters ı yendikten sonra daha güneye gelmişler ve burada kurulu iyi niyetli bir federasyona katılıp bugünkü Sahara çölünden gelen kötü adamlara karşı savaş vermekteler. Artık dünya az buçuk normal şartlara dönmüş olsa gerek ki, buzlarla kaplı dünya yerini, normal bildiğimiz bir çevreye bırakmış. Bu sefer göreviniz öyle bir iki adamla dünyayı yıkmak değil. Daha çok ajanları oynayarak, kilit adamları kendi federasyonunuza çekmek ve adaları bu şekilde ele geçirmek gerekiyor.

Oyun başında, kontrollere karar verdikten sonra bir koridorda buluyorsunuz kendinizi. Buradan kapılara girerek değişik görevler alabiliyorsunuz. Her şeyden önce değişik adamları oynayabiliyorsunuz. Bir adamın çok değişik özellikleri var. Adamın sahip olduğu özellikler arasında cinsel çekiciliği, dayanıklılığı, kurnazlığı ve bunun gibi değişik özellikleri yatıyor. Training seçeneği ile, ana adanız olan **Agora'da** kullanılabilecek çeşitli aletleri deneyerek tecrübenizi arttırabiliyorsunuz.

Alet paleti oldukça geniş. Kamyon ve trenlerden, çift kanatlı uçaklara, helikopterlere, denizaltılara hatta uçan denizaltılara, motor botlarına, tanklara kadar herşey mevcut. Bunların çoğunun kullanımı birbirine benziyor, ileri ittirince hızlanıyor, geri çekince yavaşlıyor. Sol sağa, ilgili yönlere gitmenizi sağlarken, sağ mouse tuşu ya yükseltiyor ya da yukarı bakmanızı sağlıyor. Sol mouse tuşu ise bunun tam tersi görevi görür. Space tuşu ile silahlarımızı ateşliyebiliyoruz ve bu silahları Gri + ve - tuşları ile değiştirebiliyoruz.

Silahlar, araçlarda bulunan standart ve sayısı 20 ila 90 arasında bulunan füzeler ana silahınız. Bunun yanında size görev başında verilen silahlar ve açık arazide kutularda serpiştirilmiş olan çeşitli silahlar, makinalı tüfekler, tabancalar ve el bombaları da amacınıza hizmet ediyor.

Görevinizi inceleyince, size yardımcı olabilecek çeşitli insanlar ve araçların görev yerinizde nasıl dağıldığını adayabiliyorsunuz. Buraya kadar, neredeyse oyunu gizlice ilerleyip kilit noktaları ve hedefleri vuran bir adamın canlandırması olarak görebilirsiniz. Ancak size saldıranların sayısı neredeyse ilki kadar fazla ve yoğun. Nereye geleceğinizi hesaplamayı bırakın, daha ne olduğunu anlamadan düşmanlar başınıza üşüşüyor.

Oyunda F tuşların da oyunia ilgt!ı birçok fonksiyonu var. Bunlardan F1 oyun sırasında karşılaştığınızcisim, araç ve miada iletişimi sağlayarak, cismi almanızı, insanla konuşmanızı ve yakınınızdaki araca binebilmenizi sağlıyor. Bu arada sinir bozucu müziği ise, T tuşu ile kapatmak mümkün.

F5 tuşu harita, F2 tuşu dinlenme bölümlerine geçiriyor sizi. **F10** ise. oyunu terk tuşu. F6 ile kendiniz hakkında bilgi sahibi oluyorsunuz. Diğer tuşlar ise. özel durumlarda kullanılıyor. Oyun. her bakımdan birincisini andırıyor. Ancak bunda yeryüzü çok daha iyi bir şekilde canlandırılmış. Deniz üzerindeki hareketlilik ise gerçekten takdir edilecek kadar kaliteli. 68000 ile bile oldukça hızlı. Adalarda yine yakıt alabileceğiniz binalar, yollar ve değişik vasıtalar var. İnsanların özellikleri olması, bazıları ile anlaşmak için özelliklerinizi kullanmanız gerekmesi, hepsi oyunun ilginç yanlarından. Bu yüzden bazı insanlarla anlaşamıyor, amacınıza ulaşmak için değişik yollar bulmak zorunda kalıyorsunuz. Ayrıca eğer yakalanırsanız, yine gardiyanı baştan çıkararak, rüşvet vererek veya dalgınlığından yararlanarak hapisten kaçmanız mümkün.

Oyun amaç ve yapım olarak oldukça eğlenceli, ancaaak. Evet burada durmak zorundayız. Oyunun diğer simülasyonlara göre yavaş olmasını hepimiz kabul edebiliriz. Ancak ara yüklemeler insanı canından bezdiriyor. Bir haritaya bakmak istemeniz veya elinizin yanlışlıkla F tuşlarına değmesi uzun beklemelere yol açıyor. Bu durum, ister istemez oyundan kopmanız demek oluyor. İşin kötüsü, aynı durumun harddiskten oynarken de görülmesi.

Bir diğer negatif nokta ise, araçların kullanımında çıkıyor. İstediği kadar bol araç olsun, bu kadar zayıf bir kullanımı olunca, insan ister istemez yadırgıyor. Bir uçak veya helikopterle uçuyormuş hissini almanız mümkün değil. Tabii ki kontrol paneli değişiyor, yükselip alçalıyorsunuz. Ancak oyunun yarısında ben ne yapıyorum nereye gidiyorum acaba demekten kendinizi alıkoyamıyorsunuz.

Oyunun özellikle harita kısmında bulunan değişik ve ilginç fikirler, bu fikirleri görmek için gereken zaman kaybı göz önüne alınınca pırıltılarını bir ölçüde kaybediyorlar. Haritalarda bulunan değişik kumanda sistemine alışana dek, insan oldukça zorlanıyor.

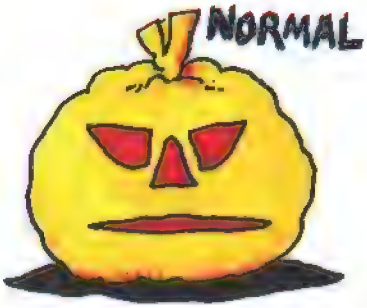
Haritalarda sol tuş **Zoom İn,** sağ tuş **Zoom Out** yaparken en altta bulunan insan ikonuna girerek çeşitli harita seçeneklerini değiştirebiliyorsunuz.

Tüm bu kötü yanlarına rağmen, simülasyon sevenler veya **Midwinter** oynayanjar için bu oyunun ilginç bir çekiciliği var. İnsan oyunu oynamak istiyor. Benzer konulu olan Hunter ile yarışabilecek bir yapım.

Amacımız sadece oyunu tanıtmak hakkında size ufak bilgi yermekti. Daha ileride bu oyunu kapsamlı bir biçimde açıklayacağız. O zamana dek hepinize sevgiler.

Microplay (Microprose)
3 Disket

Grafik	% 80
Ses	% 75
Oynanabilirlik	% 65
Genel	% 75

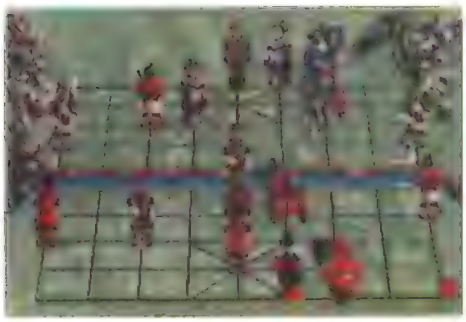


BATTLE CHESSII

CHINESECHESS

GÖKMEN BAYIN

Günümüze ulaşabilen zeka oyunlarının içinde en eski olanı, kuşkusuz satranç. Bu oyunu ilk olarak kimin oynadığı hâlâ belli değil. Bazı tarihçilere göre satranç, ilk olarak Hintliler tarafından oynanmış. Bir diğer tarihçi grubuna göre de, ilk oynayan topluluk Mısırlılarmış. Tam bir strateji ve akıl oyunu olan satranç. 64 karenin oluşturduğu bir tahta üzerinde oynanmakta. Söylentiye göre Satranç oyununun ortaya çıkması da bir hayli ilginç olmuş. Çok kötü yönetilen bir ülkede halk. kraldan şikayetçiymiş. Gün geçtikçe zulüm daha da artmış. Haik da kendi aralarında keşfettiği bir oyunu oynamaya ve bu oyun sayesinde deşarj olmaya başlamış. Oyundaki temel fikir, güçler çarpışmasını en akılcı şekilde gerçekleştirmek ve bir piyonun bile zamanı gelince kralı alt edebileceğini göstermekmiş. Halk. böylece krallarının gücünün sonsuz olmadığını ve bir piyona bile yenik düşebi-



leceğini gösteren bu oyunu keşfetmiş. Satrançla ilgili tek efsane tabii ki bu değil. Bu oyun hakkında yıllardır bir sürü hikaye anlatılagelmiş. Çinliler de, satrancı temel alarak bu oyuna benzer bir takım oyunlar üretmişler, işte yeni oyunumuz olan **BATTLE CHESS** de, bu oyunlardan biri. Satrancın temel ilkeleri esas alınarak düzenlenen bu oyun, en az onun kadar kafa yormak istiyor. **BATTLE CHESS 1** 'in başarısını gören yapımcı firma, ikinci versiyonu piyasaya sürdü. Doğrusu bu oyun tam bir animasyon harikası. Espriler oyuna öylesine güzel işlenmiş ki, insan ister istemez ekran karşısında krize giriyor. Oyunun en büyük özelliği, 3 boyutlu bir ekranda ve gerçek insanlarla oynuyor olmanız. Yani masadaki taşların yerini burada insanlar almış. Bu insanlardan birini hareket ettirerek bir diğerinin yerini işgal ederseniz, o piyonu almış oluyorsunuz. Oyunda öylesine fazla espri kullanılmış ki, saymaya kalksak bütün bir sayfayı kullanmamız gerekir. Mızrakla öldüremeyeceğini anlayan piyonun tek bir yumrukla rakibini alt ettiğini mi anlatsak yoksa şah'ın topçuyu bir fare şekline sokup ayağıyla ezdiğini, mi.. Bu arada adamlarınızın bir ejderhaya dönüşüp rakiplerini top haline getirdiklerini ve bir iki sektirip şutladıklarını göreceksiniz. Biraz önce de dediğim gibi, bunların hepsini anlatmaya imkan yok. Animasyonların çok güzel ses efektleriyle desteklenmesi de oyun kalitesini oldukça artırmış.

Oyunu yüklediğinizde, karşınıza iki savaşçı çıkar. Bunlardan birini seçtiğinizde, kısa bir yüklemeden sonra oyuna giriyorsunuz. Oyunun **PULLDOWN** menülerinden isterseniz kısaca bahsedelim. İlk önce **DİSK** bölümünden başlayalım.

LOAD GAME: Diskette kayıtlı oyunları yüklemeye yarar.

SAVE GAME: Diskete oyun kaydetmeye yarar.

NEW GAME: Oynadığınız oyunu iptal edip yeni oyun başlatır.

SET UP BOARD: Oyundaki taşların *{ya da adamların)* yerlerini ister oyuna başlamadan, ister oyuna başladıktan sonra uygun olmak koşuluyla istediğiniz yere koymaya yarar. Sağda ve solda bulunan taşları kare yardımıyla alıp uygun yerlere koyabilirsiniz. Burada çıkan **SET UP OPTIONS'taki Clear Board** ile tahtanızı tamamen temizleyebilirsiniz. **Restore Board.** yaptığınız değişiklikleri geçersiz sayarak eski hale geri döndürür. **Next Move Blue** ve **Red.** bir sonraki hareketin kimin tarafından yapılacağını bildirir **Done** ise. yaptığınız değişiklikleri kabul edip uyguladığınız anlamına gelir. Diğer menünün son seçeneği olan **Quit** ile, oyundan çıkabilirsiniz. Ana menülerden **MOVE** kısmına gelince..

TAKE BACK: Oynanan son hamleyi geri alır.

REPLAY: Oynanan son hareketin ne olduğunu gösterir.

SUGGEST MOVE: O an oynanabilecek ve varsa taş alınabilecek hareketi gösterir.

SHOW LAYOUT: Ekrana, taşların masa üstündeki durumunu getirir.

HELP MOVE: Yardımcı hareketi göstermeye yarar.

SETTINGS menüsüne geldiğinizde, uzun bir listeyle karşılaşacaksınız. Bu bölümden müziği ve ses efektini açıp kapayabilirsiniz. Aynı zamanda oyunu üç boyutlu mu, yoksa iki boyutlu mu oynayacağınızı seçebilirsiniz. Hangi renkle oyunu sürdüreceğinizi de buradan ayarlayabilmeniz mümkün. Mesela kırmızı renkte oynamak istediğinizde, **HUMAN RED'İ** seçmeniz yeterli olacaktır. Oyunu arkadaşınızla oynamak istiyorsanız, onu da **HUMAN BLUE** yapmak zorundasınız. Bilgisayara karşı oynarken, karşı rengi **AMIGA RED** veya **BLUE** yapmanız gerekiyor. Buradan oyunu ister adam şeklindeki taşlarla üç boyutlu, ister masadan iki boyutlu oynayabilirsiniz. Bunun için **2D BOARD** ya da **3D BOARD** u seçmelisiniz.

Ayrıca **2D ROMAN** ı seçtiğinizde, taşların üstündeki harflerin Latince. **2D CHESS'ı** seçtiğinizde Çince olduğunu da göreceksiniz. **PULLDOWN** menülerinden sonuncusu olan **LEVEL** kısmından ise oyunun zorluk derecesini ayarlarlamanız mümkün olacaktır.

Oyunu oynarken istediğiniz taşın ustüne gittiğinizde, beyaz bir karenin çıktığını göreceksiniz. Sağ mouse tuşunu birkaç saniye basılı tuttuğunuzda, hemen alttaki karenin dışında bazı karelerin de ortaya çıktığını göreceksiniz. Bunlar, o taşın gidebileceği yerleri ifade eder. Oyunun sonlarına doğru, bunların kırmızı renge dönüştüğüne şahit olacaksınız. Kırmızı renge dönüştüğü an, o taşın hareketi sınırlanmış olacaktır. Oyunu oynarken, siz siz olun şahınızı çok iyi koruyun ve mecbur olmadıkça yerini değiştirmeyin.

BATTLE CHESS II, gerçekten kalite olarak mükemmel bir oyun. Akıl isteyen bir oyunun niteliklerine sahip olmasının yanın da, yeterli derecede esprilerle de destek lenmesi oyunu sıkıcı olmaktan kurtarmış Oynanmasının ve oyunu öğrenmesinin çok kolay olduğu düşünüldüğünde, oyunun kalitesi ortaya çıkacaktır. Gördüğünüzde eminim çok beğeneceksiniz. Süper oyunlarda buluşuncaya dek hoşçakalın..

ELECTRONIC ARTS

GRAFİK	% 85
SES	% 85
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 90

ROLLING RONNY

TUNÇ *DİNDAŞ*

Bilgisayar oyunları ne kadar gelişse de eski tarzda oyunlar yapılmaya devam ediliyor. Süper gerçekçi simulasyonlar ve yüzlerce dünyanın yer aldığı FRP'ler arasında bu tarz oyunların tutması hiç de garip karşılanacak bir olay değil. Eski bilgisayar kullanıcıları bilirler, bu tarz oyunlar oldukça iyi zaman geçirmek için birebirdir. Saatlerce kafa patlatıp birçok anlamsız şekillerin karşısında zaman geçirmektense bu ve bunun gibi oyunlarla uğraşmak bence daha iyi. Ama bilgisayar başında geçirecek saatleriniz çoksa o zaman bana söyleyecek bir şey kalmıyor. Bu basit oyunlar arasında en kaliteli örneklerden birini sizler için açıklıyorum. Bu ay ülkemize gelen oyunlar arasında **ROLLING RONNY** iyi bir örnek sayılabilir

Oyun **STARBYTE** tarafından yapılmış. Alman sottware house'u olan **STARBYTE** bu tarz oyunları en iyi şekilde yapmasıyla ünlü. **ROLLING RONNY'nin** grafiklerini ünlü ressam **ORLANDO** yapmış. Kendisine has grafikleri ile oyuna değişik bir hava katmış. Oyun oldukça da hızlı. Şimdi oyunumuzu açıklayalım.

ilk menüde karşınıza çıkan seçenekleri joystick'i yukarı ve aşağı oynatarak seçebilirsiniz.

START GAME: Oyuna başlamak için.

CONTINUE GAME: Oyuna devam etmek için.

SHOW HISCORES: Score tablosunu görmeye yarar.

HOW TO PLAY: Oyun hakkında kısa bilgi verir. Hareketler için burayı seçebilirsiniz.

Şimdi oyunumuzun temel kurallarını açıklama zamanı geldi.

Oyunumuzda patenlerini ustaca kullanan **ROLLING RONNYİ** yönetiyoruz. Amacımız yolumuzun üzerindeki küpleri toplamak ve gerekli görevleri yerine getirmek, ilerlerken bir çok görev ile karşılaşıyoruz. Mesela bir paketin bir eve götürülmesi gibi. Bu görevleri kabul edip etmemek sizin seçiminize kalmış. Tabi ki tüm bu işlemler arasında işimizi zorlaştıran bir çok obje var. Örnek vermek gerekirse arabalar ve zıplayan küreler. Siz mümkün olan en güvenli yoldan ilerleyip her objeyi toplamaya çalışmalısınız. Ayrıca ilerlerken para bulabiliyorsunuz. Bu paraların üzerlerinde 'C yazıyor. Bu paralar ile daha sonra extra güçler alabiliyorsunuz. Ekranın altında panelde sol altta güç göstergesini görüyoruz. Sağ altta ise 'F tuşlarını görüyoruz. Bu tuşlara istediğimiz objeleri alıp sonra kullanabiliyoruz. Mesela ilerlerken önümüze kalkan görevini görev bir obje çıkıyor Ama bu objeyi şimdi kullanmak çok gereksiz. O zaman objeyi saklayıp daha sonra kullanabilirsiniz.

Bu oyunda da belli yerlerde dükkana girip istediğinizi alıyoruz. Tabi ki paramızın yettiği kadarıyla. Şimdi buradaki objelerin ne işe yaradığını ve ne kadar olduğunuz öğrenelim. Parantez içerisindeki rakamlar objelerin fiyatını gösteriyor.

HEALTH: **(5) RONNY'nin** sağlığını düzeltir.

ENERGY: **(5) RONNY'nin** enerjisini arttırır.

SUPERJUMP: **(3)** Üç kez uzun mesafeli zıplamamızı sağlar. Özellikle ulaşılamayan taşların alınmasında büyük yarar sağlar.

MEGAHONK: **(3)** Korna biçimindedir. Aktif hale getirildiği zaman ekrandaki hiç bir yaratık size zarar veremez. Kalkan görevini görür.

MAGNETOFLUCT: **(10)** Mıknatıs şeklindedir. Eğer bu mıknatısı kullanırsanız ekrandaki bütün objelere ve paralara dokunmuş gibi olursunuz. Bütün hepsini alırsınız. Oldukça kullanışlıdır Tehlikeli yerlere çıkmadan objeleri toplayabilirsiniz.

STENCHAUZER: **(3)** Ekrandaki tüm yaratıkları bir süre için dondurur.

POWERSNEEZE: **(5)** Ekranda bulunan tum yaratıkları yok eder. Öteki anlamda **SMART** görevini görür.

EXTRATIME: **(10)** Adından da anladığınız gibi extra zaman verir. Eğer zamanınız bitmek üzereyse bunu mutlaka alın.

EXIT: Dükkandan çıkmak için kullanılır.

Yukarıda görevden bahsetmiştim şimdi bu görev meselesini biraz açalım. Genellikle üzerinde **'JOB'** yazısının parladığı adamlarla iş yapabilirsiniz. Burada yapmanız gereken şey aldığınız paketin size söylenen yere götürmenizdir. Bu ya bir ev ya da bir başka kişi olabilir. Her kademede en az bir görev yapmaya çalışın. Bu size extra para ve puan kazandırır. Ve küpleri toplamayı ihmal etmeyin.

Büyük yaratıklar ya da düşman objeler bize daha çok zarar verir. Küçük yaratıklardan rahatlıkla kurtulabilirsiniz ama büyük yaratıklar için aynı şeyi söyleyemeyiz. Eğer **SMART** bombanız varsa gönül rahatlığı ile kullanabilirsiniz. Oyun esnasında özellikle yerlerdeki delikler, sular ve bozuk zeminlere dikkat edin. Riskli hareketlerde bulunmayın.

Oyunu bitirmek için tüm küpleri toplayın ve en sonda bulunan otobüs durağına gelin. Burada tabelaya dokunun ve öteki kademeye geçin.

Oyunumuzun en kötü tarafı RONNY'nin merdivenleri yavaş çıkması. Eğer merdivenleri zıplayarak çıkarsanız daha hızlı çıkarsınız.

Oyunumuz genel açıdan oldukça kolay ve basit. Eğer hoşça vakit geçirmek istiyorsanız bu oyun tam size göre. Kendi türünün en iyi örneklerinden. Almanızı tavsiye ederim. Mega başarılar.

STARBYTE / 512K Tek disket

GRAFİK	% 90
SES	% 60
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 80

TUNÇ DİYOR Kİ.....

Oyun ustalarına selam! Bu ay Türkiye'ye gelen bir çok program ve oyun arasından sizlere tanıttıklarımızın yanı sıra bir çok da oyun geldi. İşte bu ay değişik bir uygulama ile karşınıza çıkıyoruz. Gelecak ay detaylı açıklamalarını bulacağınız bir çok oyunun burada kısaca tanıtımını bulabilirsiniz. Bu oyunların tamamı bilgisayarcılarımızda mevcut. İşte tam baskı zamanı gelen oyunların kısa tanıtımları. Unutmayın, açıklanmaya değer oyunların yazılarını gelecek sayıda bulabilirsiniz.

BALLONACY:

Eski bilgisayarcıjar bilirler. COMMODORE 64'çülerden bahsetmiyorum. Daha da eskilere gidelim. COMMODORE 16'dan bahsediyorum. BLITZ adlı bir oyun vardı. Oldukça basit olmasına karşın insanı saatlerce başında tutabilen bir oyundu. Zeminde bulunan değişik boydaki binaları yıkmaya çalışan bir uçaktı. Bu oyun BLITZ'in daha da gelişmiş bir versiyonu. Bu sefer uçak yerine bir balon kullanıyoruz. Oyun 'DUTCH' dilinde ama bu sizin için fazla problem olmamalı. Çünkü dil gerektirmeyen bir oyun. Binaları yıkıp füze ve düşmanlardan kaçın. Zevkli ve basit bir oyun. Meraklıları alabilir.

LAST BATTLE:

Nükleer savaştan sonra geçen bir oyun daha. Klasik blast'em up türünde olan oyunumuzu 'ELITE' firması çıkarmış. Oyunda amacımız sağa doğru ilerleyip karşımıza çıkan düşmanları yok etmek. Oyun güzel grafikler içeriyor. Ses efektleri ve müzikler de oldukça iyi. Blast'em up sevenler için mükemmel bir oyun. Kaçırmayın.

SKY CABBIE:

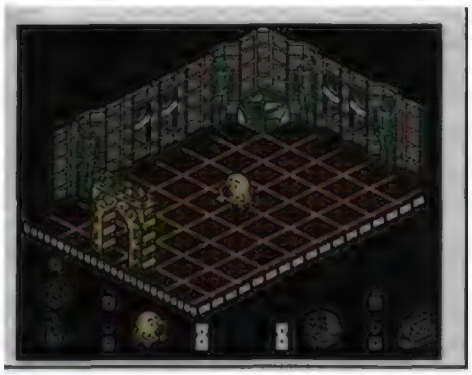
Değişik bir platform oyunu olan SKY CABBIE iki disketlik bir oyun. Uçan taksileri konu alan oyun oldukça zor. İyi grafikleri bulunmayan bir oyun. Pek fazla tavsiye edemeyeceğim. Satın almadan önce bir bakmanızı tavsiye ederim.

TITANIC BLINKY:

Bu ay küçük oyuncular ve platform tarzı oyunları sevenler yaşadı, işte oldukça kaliteli bir platform oyunu. Büyük sevimli grafikler ve binbir çıkmaz yol sizi bekliyor. Oyunda bir hayaleti yönetiyoruz. Maceranın geçtiği mekan ise TITANIC. Bu büyük gemide bir çok tuzak sizi bekliyor. Bakalım küçük hayaletin başına neler gelecek. Merak edenler AMİGA DÜNYASI'nın gelecek sayısında oyunun tanıtımını bulabilirler.

HEAD OVER HEELS:

Eski Spectrum'cuların favori oyunlarından olan HEAD ÖVER HEELS süpriz bir anda AMIGA için yapıldı ve piyasaya sürüldü. Klasik 3D oyunlardan olan HEAD ÖVER HEELS, meraklıları için mükemmel bir süpriz. Eğer bu tarz oyunları yani CADAVER tarzı oyunları seviyorsanız bunu kaçırmamanızı tavsiye ederim. Gelecek sayıda detaylı açıklamayı bulabilirsiniz.



BEAST BUSTERS:

Activision'ın oyunu olan BEAST BUSTERS bir coin-up konversiyonu. Geçen sene arcade makinalarındaoynadığımızoyunu artık evimizde de oynayabiliriz. Oyunumuz bir arcade kalitesinde hızlı ve güzel. Bir şehri istila eden zombileri öldürdüğümüz bir oyun. Oyun OPERATION THUNDERBOLT tarzında oynanıyor. İstenildiğinde iki kişilik de oynayabilirsiniz. Ekranın hareketi sadece sola doğru değil. Yukarı ve aşağı kayan zeminlerde bir çok yaratığı ve zombiyi öldürüyoruz. Oyunun kötü tarafı müzikleri ye ses efektleri. Geri kalan tüm kısımlar çok iyi. Ayrıca oyunumuz oldukça kolay başlıyor. Daha sonra zorlaşan oyun karşısında ter dökmeye başlıyorsunuz. Bana kalırsa bu ay alınması gereken oyunlar arasında.

F15 EAGLE STRIKE:

Geçen ayın HIT simülasyonlarından olan F15 STRIKE EAGLE II ile hiç bir ilgisi olmayan bir oyun. Daha çok strateji simülasyon türünde. Oyun bir çok dijitalize grafik ile süslenmiş. Oldukça iyi bir oyun. Ama profesyonel simülasyoncular oyunu almadan önce bir baksınlar. Benden söylemesi.

SÜPER SOCCER:

Bu ay gelen iki almanca menajerlikten sadece birincisi. STAR BYTE tarafından yapılmış oyun iyi bir futbol menajerliği. Eğer almanca biliyorsanız bu oyun yerine diğerini almanızı tavsiye ederim. Ancak buna da bir bakın.

OPERATION LEMMINGS:

Hemen LEMMINGS'in data disketi mi gelmiş diye balıklama atlamayın. Bu, INFINITY adlı bir cracker grubu tarafından yapılmış güzel bir PUBLIC DOMAIN oyun. Oyunda amacımız yaramaz LEMMING'leri yok etmek. OPERATION THUNDERBOLT gibi mouse ile LEMMING'leri yok ediyoruz. Kısa zaman içinde vurabildiğiniz kadar LEMMING vurun ve yok edin. Güzel, şamata bir oyun. Değişik ve komik LEMMING ölümleri görmek istiyorsanız tam size göre. Sadece şamata için alınılabilir.

BUNDESLIGA MANAGER PRO2:

İşte bu ayın en iyi futbol menajerlik oyunu. Oyun üç disketten oluşuyor. Oldukça iyi ve kaliteli grafiklere sahip. Bana kalırsa almanca bilip de bu oyunu almamak kötü bir hareket olur. Futbol severler bilgisayar başına.

GALAXY BLAST:

Shoot'em up'çılar için bir şeyler olmaz mı? Vasat kalitede bir şhoot'em up'a ne dersiniz? İşte yine klasik bir oyun. Tüm düşmanlarınızı vurun ve gezegeni kötü düşmanlardan kurtarın. Normal grafik ve ses efektlerine sahip bir oyun. Almasanız da olur.

COBRA:

Oldukça kaliteli bir karate oyunu. Karateden daha çok kungfu oyunu desek daha iyi olur. Eski YİE ARE KUNGFU'ya çok benziyor. Oyunun grafikleri oldukça kaliteli. Karate sevenler için mükemmel bir oyun. Alınması zorunlu! Kaçırmayın

UMUT SOYDANER

Selam, bu ay dergide tam bir oyun patlaması var. Herkes bir sürü şey açıklıyor. Tabii bundan en çok etkilenenler de oyunlar. Herhalde bu ay çok fazla oyun açıklanacak.

Bu oyunumuzu **Power Monger** ı yapan **Electronic Arts** yapmış. Grafikler ise Digitec'e ait. Demo çok güzel yapılmış, ancak oyun için aynı şeyi söylersem biraz abartı olur. Gerçekten de oyunun grafikleri iyi değil. İlk bölümde aşırı fazla yeşil kullanılmış ve karanlık bir platform yapılmış.

Demoyu seyredince göreviniz öğrenebilirsiniz. Demoda ilk olarak kumandan sizi karargahına çağırıyor ve geldiğiniz için teşekkür ediyor. Sizden başka hiç kimsen görevi başaramayacağı için, görevle sizin ilgilenmenizi istiyor. Sonra size olayla ilgili şeyleri açıklıyor. **"GEEK"** elenen şeyler yüzünden dünyanın yok olacağını, bunun için zaman makinesini kullanarak geçmişe gitmeniz gerektiğini söylüyor. Siz de hemen aracınıza atlayıp dünyayı kurtarmak için yola koyuluyorsunuz.

Aracınızdaki monitörden ilk olarak, görevle ilgili zaman, yer, yapacağınız şeyleri öğreniyorsunuz. Gitmeniz gereken zaman tarih öncesi ve burada Ug ile arkadaşlarını kurtararak tekerleği bulmanız lazım. Oyunda gideceğiniz üç yer bulunmakta; bunlar UGS hapısaneleri, kiler ve son olarak bilinmeyen bir yer. Burasının, Geeklerin merkezi olduğu sanılıyor.

Oyuna.ilk başladığımızda sadece silahınız var. İlerledikçe işinize yarayacak mayın, üçlü atış, harita, anahtar, kurtaracağınız kişiler ve daha birçok şey çıkacaktır. Ayrıca sizi engellemeye çalışan taş atan insanlar, tehlikeli hayvanlar ve sizi ısırmaya çalışan bitkiler gibi birçok yaratıkla karşılaşacaksınız. Bunları ya silahınızı kullanarak ya da mayın atarak yok edebilirsiniz. Ancak bazı şeyleri yok edemezsiniz.

Bulduğunuz eşyalar şu işinize yarar:
SİLAH: Bunu bulmanıza gerek yok zaten elinizde bir tane mevcut.
MAYIN: Bunlar bazı yerlerde bulunurlar. Space tuşuna basarak bunları elinize alıp ateşe basarak kullanabilirsiniz. Mayın o anda ekranda yok edilebilecek ne varsa hepsini yokeder. Tekrar silahınızı kullanmak isterseniz yine space tuşuna basın.

ÜÇLÜ ATIŞ: Oyunda bunu hemen bulmaya çalışın. Çünkü bu sizin üç yere doğru ateş etmenize yarar.

HARİTA: ilk başta sol alt köşede bulunan kutunun boş olduğunu fark edeceksiniz.

Buraya bulduğunuz harita parçaları yerleştirilir. Böylece yolunuzu daha rahat bir şekilde bulabilirsiniz.

ANAHTAR: İleriki bölümlerde karşılaşacağınız kapıları Açmanıza yararlar.

ADAMLAR: Bu kişileri kurtarmak ilk görevinizdir. Bunları kurtararak tekerleği icat etmelerini sağlayabilirsiniz. Oyunda, bunlardan başka birçok daha eşya bulabilirsiniz.

Oyunun grafikleri çok güzel olmasa da oynamaya değer. Ne de olsa bir Electronic Arts oyunu. Ancak ben bu tür oyunlardan hoşlanmam derseniz, size başka bir oyunun açıklamasını okumanızı tavsiye ederim. Çünkü bu ay dergi oyun bakımından çok zengin. Tekrar görüşmek üzere hoşçakalın.

NOT: *Bu oyunun açıklanmasında da bana yardımcı olan* ***WHITESKULLa*** *teşekkür ederim.*

GRAFİK	% 70
MÜZİK EFEKT	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 70

OutRun EUROPA

SÜHA BAYRAKTAR

Yanınızda nefis bir sarışın, mükemmel son model bir araba. Güzel bir hayal değil mi? Avrupa'nın her yerini geziyor ve yarış yapmanın zevkini çıkarıyorsunuz. Ama bu seferki OUTRUN tahmin ettiğiniz gibi değil, nefis bir serüven sürekli heyecan ve her türlü yarış.

Kahramanımız bir suç işlemiş ve her yerde aranmaktadır. Bu nedenle Avrupa'nın değişik yerlerinde dolaşarak izini kaybettirmeye çalışmaktadır, ilk olarak evinden motosikletine atlayarak kaçmaya başlar.

LEVEL 1: Bu bölümde motosikletin üzerindesiniz. Peşinizde polisler var, onlar yetmiyormuş gibi bir de gizli ajanlar sürekli takip ediyorlar. Ekranın tam altında üç tane gösterge var. Bunlardan *AGENT,* ajanın size yaklaştığını *POLİÇE,* polisin sizi yakalamak üzere olduğunu, *TIME* zamanınızın bitmek üzere olduğunu gösteriyor. Ajan ya da polis göstergesi yandığı zaman, ateşe basarak arabanızı turbolayabilirsiniz. Ajanın kullandığı PORSCHE, siyah renkli ve 170 km yapabiliyor; siz turbosuz maksimum 180 km hız yapabidiğiniz için bazen onu turbo kullanmadan geçebilirsiniz. Turbonuzu daha çok polis için kullanmalısınız, zira polis önünüze geçtiği zaman oyun bitiyor. Turbonuz çok sınırlı olduğu için çok zor anlarda kullanın. 1. bölümün tam ortasında, size ekstra zaman veriliyor. Ancak zaman almak için kaza yapmamalı ve keskin virajlara dikkat etmelisiniz. İlk bölüm, deniz kıyısında son buluyor ve yolculuğunuzun bundan sonraki bölümüne denizde devam ediyorsunuz.

LEVEL 2: 2. bölüm, birinci bölüme nazaran biraz daha zor. Sizi sürekli takip eden sürat motoru, havadan bombalayan helikopter, denizdeki kayalar, deniz fenerleri ve yelkenliler, işte tüm bu zor engeller arasında jetski'nizle karşı sahile ulaşmaya çalışıyorsunuz. Kısıtlı bombanızla helikopteri bombalayabilirsiniz, ancak bombaladıktan sonra sağa ya da sola kaçmalısınız. Yoksa helikopterin attığı bomba tarafından yok edilebilirsiniz. Bu bölümü bitirmek için daha çok çapraz gitmeli ve çok az kaza yapmalısınız. Bu bölümü, bölüme başladığınız gibi direklerin arasına girerek bitiriyor ve karaya çıkıyorsunuz.

LEVEL 3: işte TURBO OUTRUN oynayanların seveceği bir bölüm. Nihayet arabanızdasınız. Ancak bu sefer arabanız büyük ve yollar dar. Bu nedenle Turbo Outrun oynayanlar biraz zorlanacaklar. İlk bölümdeki polis ve ajanlar yine peşinizi bırakmıyor. Yolunuz birinci ve ikinci bölümlere nazaran uzun ve zor, çok keskin virajlar ve daha sıkı takip eden polis ye ajanlar var.

Outrun Europa, daha öncekilere nazaran çok daha zor ve akıcı. Oyunu oynarken hiç sıkılmıyorsunuz. Bundan sonraki bölümleri size bırakıyorum; çünkü her bölüm sonunda biraz daha heyacanlanıyorsunuz. Yarış meraklılarının ve daha önce Outrun oynayanların kaçırmaması gereken bir oyun. Eğer daha önce bu tür oyunları oynamadıysanız, bir de OUTRUN EUROPA'u deneyin.

GRAFİK	% 80
MÜZİK EFEKT	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 80

TAMER DİNÇER

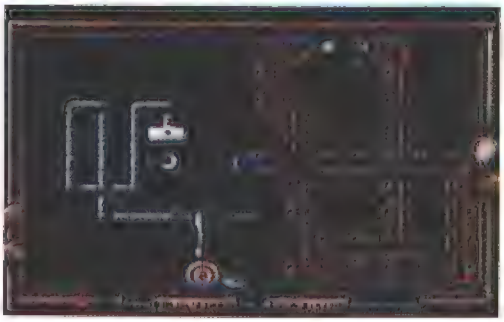
Hepimizin özellikle geçtiğimiz yaz aylarında çok tutulan oyunlardan biri olan Metal Mutant ve daha eskiye dönecek olursak çok severek oynanan bir oyun olan Colorado'nun yapımcısı olarak yakından tanıdığımız Fransız **SILMARILS** firması, bu kez bambaşka bir türle karşımıza çıkıyor. Evet Boston Bomb Club,

gerçekten son günlerde çok revaçta olan zeka türü oyunlara iyi bir örnek, kısaca oyunda amacımız daha önceden belirlenmiş oluklarda yuvarlanan bombaları bu olukların yönlerini ve bazı yerlerindeki kapılarını açıp kapatarak hedefe ulaştırıp, üzerlerine su dökülüp sönmesini sağlamak, fakat bunu yaparken oyunun değişik bölümlerinde karşımıza çıkacak engelleri aşmamız gerekiyor.

Oyuna giriş ekranında bir bar karşımıza çıkıyor. Burada onüçüncü level'a kadar bölümleri (öndeki adamlar sağdan sola doğru bir, dört ve yedinci bölümleri seçmemizi), high score tablosunu ye oyunu programlayanları (arka plandaki kızın üzerine klikleyerek) görebiliyoruz.

İlk bölümde gayet basit bir şekil çıkıyor karşımıza; fakat bu bizi kandırmasın özellikle beşinci böjümden sonra oyun oldukça güç ve zevkli bir hal alıyor, neyse sözü fazla karıştırmadan bölümleri açıklamaya çalışacağım.

Level 1 (Cool Man): Burada bombaları hedefe götürmek gerçekten çok kolay; fakat etraftan bakan meraklılar ve özellikle oyun sahasına elini uzatıp karışanlar gerçekten çok sinir bozucu. Bunlardan başka,



bir de ileri bölümlerde sıkça karşılaşacağımız üzerinden bir kere geçilebilen köprüler iki yerde bulunuyor.

Level 2 (Jump): İsminde de anlaşılacağı gibi, bu bölümde bombaları zıplatmamız gerekiyor. Bu işi gerili duran mavi bezler yardımıyla yapıyoruz. Bombaları zıplattıktan sonra düşünce patlama tehlikesi yok, ancak birbirlerine çarpmamaları gerekiyor. **Level 3 (Neworleans):** Oyun aynı şekilde, tabii ki daha zevkli bir hal alarak devam ediyor. Buradaki değişiklik, kenarda gazete okuyan yaşlı adamın görüşü engellemesi.

Bu bölümden sonra **Bigben, WC, Baby's war** gibi isimleriyle ilgili birçok ilginç bölümle karşılaşıyoruz. Bence oyun alınmaya değer. Game över sahnesi de bir hayli değişik yapılmış. Hoşçakalın...

GRAFİK	%75
SES	%60
OYNANABILIRLIK	% 85
GENEL	%80

TUNÇ DİNDAŞ

YİNE DEMOLAR, DEMOLAR. HER AY SİZLER İÇİN EN İLGİNÇ DEMOLARI SEÇİYORUZ. BU AY DA BİRBİRİNDEN İLGİNÇ DEMOLAR. HAYDİ BEYLER, SHOWTİME!

Selam arkadaşlar. İşte tine beraberiz. Bir ay nasıl da hemen geçiyor değil mi? Geçen ay yazdığımız demoların yanı sıra o kadar çok demo ve PD geldi ki, anlatamam. Yalnız bir hatırlatma yapmıştık. Kendi yaptığınız demoları da bize gönderin, burada tanıtalım demiştik. Ama RED SECTOR Demo Maker ve Intro Makerlarla yaptıklarınızı lütfen bize göndermeyin. İstediğimiz şeyler, sadece demo ve introlar değil tabii. AMOS'ta, C'de ve benzeri dillerde yaptığınız oyun ve utility programlan da bize gönderebilirsiniz. Eğer gönderdiğiniz programlar yayınlanmaya değer görülürse, burada tanıtılacaktır. Hatta isterseniz bu programı isteyen okurlara da gönderebiliriz. Şimdi bu sayımızda bir Türk grubunun yaptığı bir MEGADEMO'yu tanıtacağız. Bu grubun adı BRONX. Altı ay önce yapılan bir demo bu. Tüm disketi kaplıyor ve track loader'lı bir demo. Önce bence bu ayın en iyi demosu olmaya aday olan demo, NATURAL MOVEMENT. Şimdi hep beraber demoları tanıyalım.

NATURAL MOVEMENT by **TORSEN**

Hepimizin oyunlardan tanıdığı vektör grafiklerle yapılmış bir demo, **NATURAL MOVEMENT.** Demoda yazı karakterleri yani fontlar dışında hiç grafik kullanılmamış. Oldukça iyi sakin bir müziğe de sahip bir demo. Demonun tamamı vektör grafikler. Demo, havada uçan vektör kuşlarla başlıyor. Burada yapılan kamera hareketleri çok gerçekçi. Herşey çok mükemmel dizayn edilmiş. Daha sonra Vektör adam ile karşılaşıyoruz. Önce kuşları yakalamaya çalışan adam, sonra taklalar atıyor. Demo yaklaşık yarım saat sürüyor. Bu yarım saat boyunca köpek, **şövalye** gibi birçok obje ile karşılaşıyoruz. Özellikle köpeğin yaptığı hareketler çok iyi. Bir süre sonra, vektör adam bir daha ekranda beliriyor. Çeşitli ısınma ve jimnastik hareketlerinden sonra, karate hareketlerine başlıyor. Demodaki tüm hareketler çok **iyi** yapılmış ve dizayn edilmiş. Ayrıca demodaki tüm vektör hareketlerinin real time. yani o anda hesaplanıp yapıldığını belirtmeliyim. Demo bittikten sonra, kamera hareketlerini mouse ile kendiniz yönlendirebiliyorsunuz. Tüm hareketleri yapabilmeniz mümkün. Bence şu ana kadar yapılmış en iyi vektör demo. Bir kere seyretmenizi tavsiye ederim.

BRONX MEGA DEMO
'WHATARLSH!'

Demoyu sürücüye takar takmaz bir graffiti resim görüyoruz. Burada grubun adı ve demonu ismi yazıyor. Daha sonra demonun loader kısmı yükleniyor. Burada kayan yazı ve yüklenen track'lerin numarasını gösteren bir sayaç var. Aynca burada 'CRUNCH' seviyesi de gösteriliyor. Karikatürize edilmiş bir tipin yanında o anda yüklenen demoyu yapanların adlan yazıyor. Yükleyicisi ve yükleyici demosu ACE tarafından yapılmış. İlk part CAPTAIN TRIPS tarafından yapılmış bir intro. Bu introda, sabit logonun yanı sıra sağa ve sola kayan baloncuklar bulunuyor. Ayrıca bazen ekranın ortasından bir uçak geçiyor. Müzik ve grafikler MAX tarafından yapılmış. İkinci demo ise MOVE tarafından yapılan **HORROR DEMO.** Arka planda bir mezarlığın resmi var. Burada ZOMBIE'ler mezardan çıkıp duruyorlar. Grafikler **TURBO** ve **MALİCE** tarafından yapılmış. Daha sonra **CITY DEMO** adlı bölüm yükleniyor. Burada ekranın soluna doğru kayan kentler var. En altta ise bir copper çubuğuna sinüs hareketi yaptınlıyor. Yukarıda ise grubun başka gruplara gönderdiği selamlar bulunuyor. Demo **DRAGON** tarafından yapılmış. Grafikler **MAX** ve **TURBO.** Demonun en iyi partlarından biri olan **RAP** DEMO'da ekranın sol üstünde **RUN** DMCnin video klipinden sahneler bulunuyor. Ok tuşlan ile videoyu kumanda edebiliyorsunuz. Altta **WRIf ER** denilen sistemle yazılar ve mesajlar yazılıyor. Onun altında bir Graffiti du-vann önünde break dance yapan bir adam var. Demonun mükemmel müziğini **MAX** yapmış. Demoyu yapan kişi, **VİGO.** En son olarak MUL-**TI BOB** kısmı yükleniyor. Burada ekranda birçok BOB'un bulunduğu bir demo bu. Üstte bir logo ve en altta da bir scroll var. Bu kısım **DRAGON** tafından yapılmış. Demo en son yükleyici partta kalıyor. Burada grubun adresleri ve mesajları bulunuyor.

Bu aylık" bu kadar, ama son değil. Yine güzel demoları bulup sizler için burada açıklayacağım. Ama yaptıklarınızı göndermeyi unutmayın. Gelecak ay tekrar burada buluşmak üzere hoşçakalın. Bol DEMO'lu günler dilerim.

E KAĞAN GÜRKAYNAK

Tüm meraklılar hoşgeldiniz. Umarım bu köşede yayınlanan örnekler ile programlarınıza yeni eklemeler yapma fırsatı bulmuş, yayınladıklarımızı çeşitli şekillerde geliştirerek kullanmaya başlamışsınızdır. Geçen örneklerimizde genellikle bir Library fonksiyonunun Basic'ten kullanımını örnekleyen ufak programcıklar yapıyorduk. Bu ay konuyu biraz değiştirmek istiyorum. Basic'in bize nasıl faydalar sağlayabileceğinden ve nasıl verimli programlanabileceğinden bahsedelim. Kısaca biraz sırlarımızı anlatalım.

Basic, genelde başlayanlar için temel ve basit bir dil olarak bilinir. Amatör işlerde kullanılabileceği, işe yarar programlar yapılamayacağı savunulur ve genelde C, Pascal veya doğrudan Assembly gibi dilleri övülür. Basic basit bir dildir, burası doğru. Basic'e güvenip büyük işler yapmak her zaman sonuç vermez. Teorik olarak Basic'le yapılamayacak iş neredeyse yoktur. (Demo mu ? İyi güzel de Demo ne işe yarar allan aşkına ?). Pratikte inceleyecek olursak, Basic her uygulama için ideal değildir. Sistemi kullanan herhangi bir programı kullanmak, Basic ile her dilden daha zordur. Buna ek olarak tüm dillerin yanında komik kalan bir işletim hızı vardır. Ancak öyle ufak işler vardır ki, Basic'le yaptığınızdan kolay bunları hiçbir dilde yapamazsınız. Buradan şu sonucu çıkarmalıyız. Her dilin kendine uygun bir kullanım alanı vardır. Önemli olan gerektiği yerde gereken dili kullanabilmek (Amerikalı bir pilot arkadaşım Basic'ten Profesyonel uçak simülasyonu yazdı ve şirket kurup sattı.). Basic ile yazacağınız program kısa olmalı: Bugüne dek 30-35 Kilobyte'ı aşan programların hiçbir makinada problemsiz çalıştığını görmedim. Hıza dayanmamak: İçice döngülerle dolu, ekranda çok hareket isteyen, fazla mantıksal karşılaştırmanın olduğu programlar olmamalı.

Sistem komutlarına dayanmamak: Library fonksiyonlarını programın dayanağı olarak değil de, programı görsel açıdan destekleyici şekilde kullanmak gerekir. Çünkü herhangi bir Library fonksiyonu diğer dillerin çoğunda daha zahmetsizce (Evet Assembly'de bile) kullanılabilir.

Tüm yukarıdakiler benim tavsiyelerim. Katılıp katılmamak size kalmış. Lafı fazla uzatmayalım, gelelim bu ayın programına: Bu program Basic'in etkili kullanım alanlarından biri; genişletilmiş bir hesap makinesi olarak kullanılabilmesi. Kolay kolay birisinin matematikten benim kadar nefret etmesi mümkün değil. (Kim diyor benim N.Ö.'den 2 defa kaldığımı !!!!). Yok sinüs'ün grafiği, yok Cosinüs hiperbolik 3 x'in grafiği daha neler neler. Oysa çok az zahmetle, Basic'ten hemen bir fonksiyon çizen program yapılabilir. Örnek programımız bu amaca hizmet ediyor. Ancak bu basit ve kısa program üzerinde size bazı programlama teknikleri göstermeyi amaçladım. Sabırsız arkadaşlar için önce program. Programı yazıp çalıştırdıktan ve biraz kullandıktan sonra devam edelim.

```
' Grafik Çizen basit örnek, 1991 F. Kağan
gmax = 0
se% =1
DEF FN f(x)= SIN (x)
bol = 20
çizim:
wx% = WIND0W (2)
wy% = WIND0W (3)
wxo% = wx% 2
wyo% = wy% 2
IF wx% < 50 OR wy% <50 THEN GOTO son
FOR g% = 20 TO wx% -20
x = (g%-wxo%)/bol
y = FN f (x)
IF ABS(y) > ABS (gmax) THEN gmax = ABS(y)
NEXT g%
ara = (wyo%-10)/ABS(gmax)
FOR g% = 20+se% TO wx%-20 STEP se%
LINE (g%-se%,wyo% - FN f((g%-wxo%-se%)/bol)*ara)-(g%,wyo% - FN f((g%-wxo%)/bol)*ara)
NEXT g%
LINE (20,wyo%Mwx%-20,wyo%),2
LINE (wxo%,10)-(wxo%,wy%-10),2
LINE (20,10)-(wx%-20,wy%-10),2,B
WHILE INKEY$ = "" : WEND
CLS
PRINT "Lütfen istediğiniz Fonksiyonu girin, Parametre X olsun"
INPUT aS
gmax = 0
n = INSTR (a$,"=")
IF n = 0 THEN GOTO son
B$ = MID$ (a$,n,LEN (a$))
Fon$ = "Def Fn f(x) "+B$
Label$ = "2000"
son$ = "Goto çizim"
fosin:
PRINT "Fonksiyon siniri X den"
INPUT c$
d κVAL (c$)
IF d = 0 THEN PRINT "Olmadi":GOTO fosin
bol = wxo%/d
CLS
ÖPEN "Ram:Data" FOR OUTPUT AS #1
PRINT #1,Label$
PRINT #1,Fon$
PRINT #1,son$
CLÖSE #1
CHAIN MERGE "Ram:data",2000,ALL,DELETE 2000 -
son:
END
2000
```

Evet, aslında gözüktüğü kadar uzun değil. Programı önce bir çalıştırmanızı tavsiye ederim. Dikkat etmeniz gereken programı normal bir basic ile çalıştırmanız gerektiği. Yani Compile Basic'ler ile bu programı çalıştıramıyorsunuz. Prog-

ram çalışınca, çıkış penceresine Sinüs (X) fonksiyonunun grafiğini çizecek ve bir tuşa basmanızı bekleyecek. Tuşa basınca sizden herhangi bir fonksiyonu girmenizi isteyecek. Bu fonksiyonu girerken, herhangi birşey = fonksiyon şeklinde (Veya doğrudan = fonksiyon şeklinde, mesela =cos (x)) şeklinde gireceksiniz. Fonksiyonu girerken, Basic'in anlayabileceği bir dilde ve sadece X'i parametre olarak kullanarak yazın. Daha sonra bu fonksiyonun aralığı sorulacak. Buraya verdiğiniz sayıya göre fonksiyon çizilecek. Programdan çıkmak için fonksiyon yerine = yazmayın (hatta hiçbir şey yazmayın).

Gelelim programın özelliklerine. Programda ilk olarak bazı değişkenlerin başlangıç değerleri belirleniyor. Bundan sonra f isminde bir fonksiyon tanımlanıyor. Bu fonksiyon sağ taraftaki ifadeye eşit. Yani Fn f (3.14) demek, Sin (3.14) demek oluyor. Bu sayede istediğimiz fonksiyonu basitçe tanımlıyoruz. Arkasından Çizim bölümü geliyor. Burada herşeyden önce pencerenin genişliği (wx%) ve yüksekliği (wy%) bulunuyor, orta noktalarda aynı şekilde bu değerlerin yarısı şeklinde tanımlanıyor. Daha sonra gelen IF ise, pencerenin belirli bir değerden küçük olup olmadığını inceliyor. Eğer pencere çok küçükse, program bitiriliyor. Arkasından bu fonksiyonun verilen aralıkta alabileceği en büyük değer araştırılıyor. Bunun amacı, grafiği ekrana ölçekleyebilmek. Daha sonra ise x değeri hesaplanıyor. Bunun arkasından karşı düşen y değeri bulunuyor ve bu değerin gmaks denen değerden büyük olup olmadığı inceleniyor. Büyük olması durumunda bu gmaks değeri büyük olan değeri alıyor. Bu döngünün sonunda istenen maksimum değer (gmaks) bulunmuş oluyor. Daha sonra ölçeklemek için bir ara değer hesaplanıyor ve bir döngüde line komutu ile grafik çiziliyor. Bunun ardından gelen üç line ile grafiğe eksenler ve bir kenar kutusu çiziliyor. Bundan sonraki bölüm ile ise yeni fonksiyon giriliyor. En sonda bulunan 2000 sayısı da programın bir parçası ve yeni fonksiyon girilirken kullanılıyor.

Yüzeysel olarak inceledik. Şimdi gelelim neyin nasıl olduğuna. Bu tür bir program yazmak isteyenler için en önemli sorun, yeni fonksiyonun nasıl girileceğidir. Fonksiyon programın bir parçası olmazsa, o fonksiyonu değerlendirmek programcının işi olacaktır. (Bu işleme Parse denir.). Basic'ten bunu yapmak zor ve zahmetlidir. Daha çok yapılan program çalıştırılarak grafik görülür, yeni bir grafik için programın kendisi değiştirilerek tekrar çalıştırılır. Örneğimizde bunu yapmak için Üç line'lı satırın arkasına End ekleyin. Tek yapacağınız, programı çalıştırmadan evvel üçüncü satırdaki Def Fn f (x) 'i değiştirmek olacaktır. Programda temel olarak biz de aynı şeyi yapıyoruz. Programın WHILE INKEY$'dan sonraki bölümünde, şu üç BASIC program satırını yazıyor, bunu RAM: 'da Data ismi ile kaydediyor daha sonra Chain Merge emri ile bu Data'yı programın 2000 numaralı satırına ekliyoruz:

```
2000
Def Fn f (x) =.....( Buraya A$ değişkenindeki fonksiyon ekleniyor)
goto çizim
```

Chain ile ilgili ayrıntılı bilgiyi el kitabından elde edebilirsiniz. Dikkat edilmesi gereken, satır numarasının bir numara olmasına özen göstermek ve Ali seçeneğini kullanarak Chain edilen kısmın ana programdaki değişkenlerden yararlanmasını sağlamak. Kısaca yaptığımızı, Basic'ten Basic programı yazmak olarak yorumlayabiliriz.

Fonksiyonu yazarken kullandığımız INSTR fonksiyonu da oldukça yararlı. Bu fonksiyonu kullanarak bir yazının bir diğeri içinde nerede bulunduğunu saptayabiliriz. Yine INSTR kullanarak basılan bir tuşun programınızca kullanılan tuş olup olmadığını da anlayabiliriz. Şu örneğe bakalım:

```
10A$ = INKEY$
IFA$ = "" THENGOTO10
IF INSTR ("AEIOU",A$) = 0 THEN GOTO 10
```

InkeyS fonksiyonu o anda basılan tuşu tutar. Bu tuşu AS ile okuyoruz. Eğer boş ise (bir tuşa basılmamışsa) hemen okumaya devam ediyoruz. Son satırda ise basılan tuşun işe A, E, I, O, U tuşlarından **biri olup** olmadığını anlıyoruz.

Bir diğer nokta ise, fonksiyonun sınırını kullanıcıdan isterken var. Burada aslında sadece bir sayı istememize rağmen, bunu önce alfanümerik olan c$'e alıp sonra VAL fonksiyonu ile c$ nin değerini d'ye aktarıyoruz. Bu, bizi gereksiz type mismatch hatalarından kurtarıyor.

Bilgisayar ile matematik kullanmak, birçok bakımdan normal matematikten daha kolaydır. Özellikle eğer herhangi bir işlemin sonucunu ekran üzerinde göreceksek, bazı avantajları kullanabiliriz. Herşeyden önce Amiga'nın normal şartlarda sağladığı en yüksek yatay çözünürlük 640 noktadan ibarettir. Basic ile çalıştığınız Workbench ekranı ise 640x200 veya 640x256 çözünürlüktedir. Buradan açıkça görülüyor ki, herhangi bir grafiğinizin yatayda 640. dikeyde 256 değişik değeri alabilmesi mümkündür. Eğer bir fonksiyonu ekranda görecek ve bu fonksiyon sonuçlarını başka fonksiyonlara doğruluk gerektirecek şekilde katmayacaksanız, kullanacağınız fonksiyon sadece 0 ila 1000 arasındaki sayılarla idare edebilir. Yaklaşık hesaplar, çizimlerde doğru hesaplar kadar iyi ve kabul edilir sonuçlar verecektir. Bir diğer örnekte, gerekirse bu konulan daha detaylı inceleriz.

Grafiği yazma konusunda bazı sorunlarımız olabilir. İlk olarak koordinat eksenlerinde 0. 0 noktası ortadadır. Amiga'da bu koordinat sol üst köşedir. Pencere genişliğini 640x200 kabul edelim, o zaman ekranın ortası 320, 100 noktası olacaktır. Şimdi, x koordinatı eksi olan bir noktayı düşünelim. Bu sayı, ekranın solunda kalmalıdır. Yani koordinatı 320'den az olmalıdır. Y'de durum biraz farklı. Y pozitif ise sayı ekranın yukarısına doğru kaymalıdır. Şimdi verilen bir noktayı ekran üzerinde yazmak için: X yerine 320+x ve Y yerine 100-y yazmamız gerekir. Burada 320 ve 100 sayılan ekranın ortasını temsil etmekte. Örneğimizde ekranın boyunun değişebileceğini düşünerek bunu önceden hesaplamış ve wxo% ve wyo% değerlerini kullanmıştık.

Bunun yanında ölçekleme içinde işlemler yapalım. Şu haliyle ekranın en sağ orta köşesi +320,0 koordinatında olacak. Eğer fonksiyonun kenarlarda alacağı-maksimum değeri biliyorsak, uygun bir çarpma ile grafiği ölçekleyebiliriz. Aynı durum Y ekseni için de geçerli. Diyelim ki en sağ orta kenarın 10,0 noktası olmasını istiyoruz. X sağa kadar 320 nokta ötede. En sağ 10 olursa x başına kaç nokta düşer hesabını kolayca yapar ve X yerine 32 X yazmamız gerektiğini buluruz. Yani denklemimiz, X yerine 320 - (32*X) halini aldı. Örnekte bu sayılara ilaveten bir de soldan ve sağdan bir pay bırakıldığından formüller daha karışık gözüküyor.

% işareti bir değişkenin ondalık değişken olduğunu belirtiyor. Ondalık değişkenlerin . dan sonra değerleri yoktur ve 32767 den büyük değerler alamazlar. Az önce belirttiğim gibi, bu sayıları rahatça işlemlerimizde kullanabiliriz. Bu sayıları kullanmanın yararı nedir ? Sadece hız. Bana inanmıyorsanız aşağıdakileri deneyin.

```
FOR F = 1 to 32000                ve    FOR F% = 1 to 32000
G = F-G                                 G% = F%-G%
NEXT F                                  NEXT F%
```

İyi değil mi ?. Son bir konu kaldı, o da se% adı verilen değişken. Bu değişken çizilen LINE'nın kaçar kaçar çizileceğini veriyor. Mesela se%=4 olursa grafik x'in her dört değerinden biri için çizilecek; dolayısı ile yapılan işlemler dörtte birine inecek. Önemli olan bu sayının işlevi değil. Dikkat ederseniz, bu sayı programın en başında belirlenmiş. Sadece bu en başını değiştirmek, tüm programın değişmesine sebep olacak. Bu tür sabitler kullanmaya alışın. Programlarınızı çok daha kullanışlı hale getirecektir.

Program RAM:'da bir dosya açıyor ve bunu silmiyor, haberiniz ola. (Hatasız kul olmaz. Sadece END'den önceye bir KILL "RAM:DATA" demek yeterli).Programlarınızı mümkünse RAD:'ı veya RAM:'ı kullanacak şekilde programlamanızı önemle tavsiye ederim.

Fazla çene yaptım ve çok ukalalık ettim. Affedin !. Bunun yanında yararlı olamadığımı söyleyemezsiniz. Önemli değil, benim için zevkti., bir dahaki sefere kadar hepinize (Özellikle MATEMATİKTE) başarılar.

VİRÜS ve KOMMODOR ABİ!

VIRUS 'ACAYİP ZARARLI BİR SAYFADIR TAKLA ATIN!

Gımnaa. Gımnaa. VİRÜS'ünüz karşınızda. Hem de hiç zaman geçirmeden datalarınızı bozmaya başlıyor. Allahım! Bu kadar deli virüs arasında ne yapıcam bilmiyorum. Geçen ay kendisine 500 sayfalık tez göndermesini söylediğim ONUR (Gigavirüsün tabiriyle ONUR THE EMBESİL (Sorry Onur! Beni öldürmeyi düşüneceğine GİGA'yı öldür çünkü bu ismi sana o taktı)), bu ay bana bir buçuk küsur metrelik içinde XXXXX adet kelime olan bir mektup göndermiş. Bu mektubun tamamımı yayınlamama imkan yok çünkü böyle bir şey yaparsam dergi bu ay 'VİRÜS DÜNYASI' olarak çıkar. Böylece 'MAHMURE ABLA' beni kesin öldürür. Ama mektubun bazı yerlerini yayınlayarak okurları ve Onur'u happy edicem. Ayrıca Onur'a özel VİRÜS notu:

- Hey Onur. Takma adın olan JASON'ı maalesef beğenmedim. Çünkü bu adı taşıyan bir BRONX elemanı var. O da JASON of BRONX. Onun için daha iyi ve bulunmayan bir ad bulmanı tavsiye ederim. Protesto için artık burada JASON adını kullanmıyorum. Virüsler hain olur. Hem de çok hain! Hahahahihohohahu (Yeşilçamın ünlü COŞKUN'unun hain gülüşünden daha hain bir gülüş)..

Şimdi mektuptan bölümler;

1 > Kendimi bu pişmanlık duygusundan nasıl kurtarabilirim? Acaba Pişmaniye yer sem geçer mi?

2> Sence bu mektubun yüzde kaçı Mahmure ablanın denetiminden geçecek?

3> Önerdiğin İbranice AMOS manuel'i aradım. Ama hiç bir yerde bulamadım. Ne yazık ki son olarak yaptığım Arabistan yarımadası seferim de başarısızlıkla sonuçlandı. Mısır piramitlerinde yaptığım kazılarda eski Mısır kralı ZOMOSTRO'nun mücevherlerini saymazsak, hiç bir şey bulamadım. Acaba bu manuel'i nereden bulabilirim.

Önce cevaplar;

1> Aman yavrum böyle bir hatayı nasıl yaparsın. Pişmaniye yersen sadece KİBARİYE olursum. Ayrıca denizdeki tuz oranının yükselmesini sağlarsın. Napıyorsun sen yaa? Bu pişmanlık niye? Huzuruma çıkman sana pişmanlık mı veriyor? Bunu senin gibi bir VİRÜS'ten beklemezdim. Hayret yani. Otur koltuğa, aç FANTA'm. Teybine koy bir PUBLIC ENEMY kaseti, huzura er. Oh kebap! Daha ne olsun. MEMO ve YUSUF hep böyle yapıyor. (SEDA ve SAMİ'ye de selamlar!)

2> Mahmure abla asla mektup makaslamaz. Mahmure abla asla makas kullanmaz. TRT'nin gönderdiği altın makası bile çöpe atmıştır. Mahmure abla her zaman çim biçme makinası kullanır!

3> A be MONG.... Pardon (hehehe) Ne işin var oralarda. Hadi SİNAN olsan neyse. Atlası aç ve ona göre VİRÜS SEFERLERİNİ düzenle. İBRANİCE seferlerini sadece Brezilya ve civannda bulabilirsin. Ne ZOMOSTRO abi öldü mü? Allahım, sen bu günleri de mi gösterecektin? Daha dün gibi hatırlıyorum. Dedesiyle ne biçim misket oynardık. Virüs hareketleri yanlısı tek Belçika firavunuydu.

Bu arada Onur bazı haberler ve açıklamalar göndermiş.

☼GIGAVİRÜS'ün gerçek adı ERAY ÖZKURAL'mış! Ayrıca odasının duvarlarına sevilen Türk sanat müziği sanatçılarının resimlerini a'sarmış. Ayrıca GİGİ (GİGAGÜS'ün VİRÜS'çe kısaltılışı) çok uzun bir mektup yazma hazırlıkları yapıyormuş. İnşallan bir kaç ton mürekkep ve kağıt almışındır. Ehh, herhalde Onur'dan daha uzun mektup yazarsın.

Evet artık bitirelim. Uzun lafın kısası Onur gelmiş geçmiş en deli VİRÜS yanlısı olarak CHART'lara giriyor. Ayrıca en uzun mektup yazan VİRÜS olarak da bir numarada bulunuyor. Haydi bakalım hayırlısı. Tekrar görüşürüz. Haa bu arada KOMMODOR ABİ'nin yeni köşesine deli resimlerinizi gönderinde sizi bir göreyim bakalım.

Evet mektuplara biraz ara verip dergiden haberlere geçiyoruz.

☼Dergi bu ay KOMMODOR ABİ'nin posterini vermeyi düşününce kıyamet koptu. Dergide olay çıkarıp kendi posterlerinin basılmasını isteyen yazarlar, Mahmure abla tarafından limon almaya gönderildiler. Olay çıkaran yazarların lideri ve sözcüsü GÖKMEN BAYIN olaydan sonra, *"Olay bizzat adımızı lekeleyen bir olayır. Gerekli mercilere baş vurduk. Şimdi cevap bekliyoruz. Yakında KOMMODOR ABİ'yi sayfasından çıkaracağız. Hakkımızda gerç.. pardon yalan laflar yazıyor. Geçen ay benim hakkımda okuma yüzme bilmeyen yazar olarak bahsetmiş. Nasıl olur, ben okuma bilirim. Yüzme de bilirim hatta kurbağalama dalında madalyalarım bile var. Hatta iyi de yufka açarım."* dedi.

^Bu olaylar olurken yazarlardan CEM GENCER'de Playmoy dergisine poz vermeye gitti. Benim posterimi basmayan dergide ben durmam diyen CEM'e yeni işinde başarılar dileriz.

☼ Dergimiz yazarlarından olan 'POLAT YARIŞÇI', okul nedeniyle dergiden birazcık koptu. Geçen günkü sınavda soruların cevaplan yerine yanlışlıkla oyun açıklaması yazan POLAT, hocası tarafından azarlandı. Olay sonrası VİRÜS televizyonuna yaptığı açıklamada POLAT söyle dedi:

- Abi ne yapayım yaa. Dalmışım işte yaa. Bi dakka abi şu KICK OFF maçım bitsin sonra devam ederiz. Aaa saymam ya gol yedim (FROGGY'nin yerinden enstantaneler. Oradakilere selamlar!).

☼ SİNAN, yanında dört paket sigara taşımaya başladı. Garip sigaraları çevresindekilere denemesi için veren SİNAN otobüste feci biçimde tartaklandı. Olay sonrası SİNAN mikrofonlarımıza şöyle dedi.

- Söyle adını. Ne olduğunu anlayama dım valla. Birden Kapının açılıp dışarı atılışımı hatırlıyorum. Sen şu sigarayı de nedin mi? Al al iç dene. Dene. İç yaa. İçsene merak etme yanımda 73 paket daha var..

Şimdi sıra ikinci mektuba geldi.

fak-tak- Virüsçüm orda mısın? Nasılsın?

İşte ben The Dimension Doctor (İzmir'den hahaha). Ah başıma nerden dadandı bu İzmirliler sakın deme. İşte çileden çıkartıcı sorularım.

1> Ah virüsçüm ah biliyorsun İzmir körfezi gittikçe kirleniyor. Örneğin yeni türeyen embesil embriyodan tut da gigavirüse, ondan da kolibasiline kadar herşey doldu. Bunun hakkında ne yapabilirim (Bu sizeydi jaso ve Gigacım)?

2> Bu ünlü Mahmure abla kim?

3> En son yaptığım deneylerde izmirli iki arkadaşı 68000'e bağladım. Bir gün sonra arkadaşlarım mektup yazmaya, 68000 ise konuşmaya başladı. Arkadaşlarımı bu illetten nasıl kurtarabilirim (Arkadaşlar akşam yemeği yerine Assembler source'lan yemeye başladı da)?

4> CD TV gerçekten bebek mi? Hangi amaçla kullanabilirim?

5> Bilgisayarı açtığımda adamın birisi bana bir disket satmaya çalışıyor. Nasıl kurtulabilirim?

6> Agnus teyze neden bu kadar şişman?

7> Fareler için ithal mama var mı?

Özür The Dimension Doctor. Bazı soruların makaslandı. Özellikle GİGİ hakkında olan. Basılacak hale getir ve soruyu tekrar gönder. Şimdi cevapların.

Evet nereden çıktı bu İzmirliler? Hey ANKARAlılar, ZONGULDAK'lılar, TRİNİDAT'lılar nerdesiniz yahu! (SAMSUN'lular hariç. Çünkü oradan iki deliye sahibiz. Selam dudes!)

1> Evet İzmir körfezinin kirlendiği büyük bir gerçek. Bunu bana değil İzmir'lilere sormalısın. Çünkü onlar kirletiyor. Özellikle o iki virüs, evet fahri virüslerim GİGİ & ONUR onlara sor. Ben bilmem. Ama dur, bence körfezde yoğurt mayala özellikle çilekli olanlarından. Eğer tutarsa, çilek kokulu körfeziniz olur. Kapisch?

2> Derginin künyesine bak ve kim olduğunu öğren.

3> Yedikleri source'ların içine mushil rutinleri ve tat bozucu rutinler koyarsan olabilir. Olmazsa onlara öldüren rutinler yedir. Yaşamaktan daha iyidir.

4> CD TV gerçekte bebek değil, cüce. COMMODORE firması gerçek bir bebek alamayınca yerine dublör aldılar. Bebek taklidi yapan bu cüce, sık sık driver'ın içine girip saklanır. Onu çay karıştırıcı olarak kullanabilirsiniz.

5> Bu hikaye oldukça uzun. Bir söylentiye göre Amiga'yı yapan JAY MINER'a tencere satmaya çalışan bir pazarlamacıyı anlatıyor. Israrla tencere satmaya çalışan pazarlamacıyı bir disketle 68000 içine sokan JAY, onu daha sonra oradan çıkarmadı. O artık hep size disket satmaya çalışır. Efsaneye göre o disketi sattığı gün 68000'in içinden kurtulabilecek.

6> Biz ona o kadar dedik zayıfla diye, ama o bizi dinlemiyor. Her bulduğu byte'ı yiyor. Böyle giderse Amiga'nın yanında tırla FAT AGNUS verilecek.

7> Bu mamaları her şarküteride bulabilirsin. Biraz pahalıdır. Benden hatırlatması. Sakın tadına bakayım deme.

Bu aylık bu kadar. Gelecek ay tekrar bu sayfalarda buluşmak üzere hoşçakalın. Byee...

KOMMODOR ABİ DERTLERİNİZİ ÜRKÜNÇ BİÇİMDE DİNLİYOR!

Yo! Ben KOMMODOR ABİ'niz. Nasılsınız bakalım? Allahım ne o mektuplar? Çıldıracağım. Bu ay en garip mektuplar geldi. Mektuplarını plastik video örtüsüne yazan 'YAŞAR ve MURAT' ikilisi, az kalsın İNCİ ABLA'nın zehirlenmesine sebep oluyorlardı. Yok canım İNCİ ABLA mektuplarla beslenmiyor. Sadece gelen mektupları panosuna astığından kokusu sebebiyle biraz rahatsız olmuş. Bir daha parfüm kullanın hahahihoho!

Ayrıca yenilikçi KOMMODOR ABİ'niz mükemmel bir olay başlatıyor. Her zaman yaptığı gibi bilgisayar dergiciliğinde çığır açıyor. Ehh! malum KOMMODOR ABİ RULES! Bundan sonra KOMMODOR ABİ ve VİRÜS okurlarının resimlerini burada bulabilirsiniz. Nasıl mı? Çok kolay, yapmanız gereken tek iş AMIGA'nız ile çekilmiş en çılgın resimleri bana yollamak. Umarım gelecek aydan itibaren resimler gelmeye başlar. Bakarsınız KOMMODOR ABİ'niz en ilginç resme bir kaç hediye gönderir. Eee malum VİRÜS geçen aylarda TST TURBO 2 joystick'leri dağıtmıştı. Acele edin! Vesikalık resimlerinizi yollamayın. Meşhur olmak sizin elinizde, belki bir film yapımcısı burada resminizi görür ve! 'Allahım işte aradığım tip. Sonunda Kuazimodo'yu oynatacağım oyuncuyu buldum!' der. Hehehehe Sadece şaka. Haydi yine iyisiniz. Yine fısıldamaya başlayın. 'KOMMODOR ABİ sen büyüksün. KOMMODOR ABİ rules!'

Ayrıca bir yerlerden yazan bir BAYAN okurumuz var. Hayret ismini yazmamış. Sadece 'CRAZY METALIC GIRL' adını kullanmış. Meğerse bayan okurlarım da varmış. KOMMODOR ABİ'ni sevindirdin. Yeni mektuplarını da beklerim. Yalnız bu bir KOMMODOR ABİ'yi kandırma komplosu olmasın? Neyse mektubu gelecek ay yayınlayacağım. İnşallah 'CRAZY METALIC GIRL', olayı doğrulayacak bazı kanıtlar gönderir. İşte mektuplarınız:

İlk mektubumuz Samsun'dan iki deli KOMMODOR ABİ fanatiğinden. İşte video örtüsüne yazılmış mektup:

Sevgili Kommodor Abi,

YAŞAR: Naber!

MURAT: Kısa kes lan! (KOMMODOR ABİ notu: Ayıp ayıp)

YAŞAR: Doğru konuş.

MURAT & YAŞAR: Sorularımız:

1> Genius marka panterim faremle kaçtı. Param da yok. Köy-Tur' dan benim için civciv alsana.

2> Artist misin? Ne o cevaplar? (Anlamadıysan sayfanı doku)

3> Manzume teyzeyi seviyoruz (Size suikast girişiminde bulunsa da). Manzume teyze bin tanesin.

4> Bu kim? Bu kim? Bunu biliyoruz.

5 >Supercalifragitsticeexpialidocious U!

The 2 Comaniacs -Yaşar & Murat

Selam kafayı yemiş okurlarım.

İyilik. Sorularınızdan anladığım kadarıyla psiko marul devresindesiniz. Ayrıca mektubu video örtüsüne yazmanız da, kalp damarlarındaki tıkanıklar olduğunu belirtiyor. En yakın disk doctor'a görünün. Şimdi sorularınıza geçelim.

1> Yine mi? Sana kaç defa dişi fare kullanma dedim. Civcivi fare yerine kullanamazsın ki! Ben sana zürafa alayım.

2> Hayır artist değilim sadece KOMMODOR ABİ'yim. Sayfanı ben dokumam. Genellikle dokurlar dokur. Den dazarım. Deni danladın mı? Deli!

3> Şu ana kadar yaşadığınız için şanslısınız. MAHMURE ABLA'ya Manzume abla diyenlerin akıbetinden haberiniz yok herhalde? İlk kez Hiroşima'da yaşayan bir Japon çocuğu küçükken Mahmure ablaya yanlışlıkla Manzume abla demişti. Daha sonra bu yanlışlığı yapan başka birinden de TITANIC adlı bir gemide intikamını aldı. O buz dağını oraya kim koydu zannediyorsun? Bundan sonra dikkatli yaşa!

4> Mavi kazakh olan CAN ÖZTÜRK. Arkadaki kişi ise PROBE'dan LÜTFİ Abi. Maalesef o anda ben orada değildim. Nerede miydim? Tabii ki evde dude!

5> Önce bir data disketi formada. Daha sonra reset vektörlerini kontrol et. Aynca external drive'lan kapatmayı unutma. Bu arada yeni köşemize en çılgın resmi sizin göndereceğinize eminim. Yanılıyor muyum?

Hayret bu okurların bilgisayarları ile fazla problemleri yok galiba. Baksanıza hiç problemleri yok.

Beni merak edenler çoğalıyor. Herkes resmimi yayınlamamı istiyor. Belki ileride ama şimdi değil. Süprizlere hazır olun.

Geçen ay joystick kazanamayan okurlar bana oldukça kızdılar. Hatta bir çoğu beni öldürme planları yapıp dergiye geldiler. Hatta bazıları postacı klığına girip beni öldürmeye çalıştılar. Tabii ki bunu başaramadılar. En komiği, birisi VİGO kılığında geldi. Suni bir şekilde şişman gözüken okur 'Şu hamburgeri yer misin?' sorusuna 'Yok hayır karnım tok!' diye cevap verince canazorun kuyruğu koptu. Şu anda, ibreti alem için dergide kafeste bulunuyor. Hey! Sinirli okurlar, bunu iyi okuyun sakın tehdit mektupları yazmayın.

Evet bu aylık bu kadar. Uçuk mektuplarınızı bekliyorum. Ayrıca her türlü komik bilgisayarlı resminizi göndermeyi unut mayın. Hem de sakın unutmayın! Daha sonra tekrar görüşmek üzere ....

SİZ DAHA VİRÜSÜN ZARARINI BİLMİYORSUNUZ...

BU VİRÜS DOĞRUDAN KULLANICIYA ZARAR VEREN BİR VİRÜSTÜR. KENDİ TÜRÜNÜN TEK ÖRNEĞİDİR.

ZARARINI SİZE SÖYLE ANLATABİLİRİM. KENDİSİNİ DİSKETTEN, DİSKETE KOPYALAYARAK ÇOĞALIR. AKTİF OLDUĞU ZAMAN İSE BİLGİSAYAR KULLANICISININ TÜM GÜCÜNÜ EMER VE ONU ÖLDÜRÜR. ZEKİ VİRÜS BU SAYEDE BİR ÇOK TOPLUMU YOKETMİŞTİR..

BU SİSTEMİ KULLANAN KİŞİYİ HEMEN UYARMALIYIZ YADA VİRÜSÜ YOKETMELİYİZ. YOKSA KULLANICI ÖLECEK..

AAARRGH!

O ANDA BİLGİSAYARIN DIŞINDA

HEY! BU DEMOYU SEVDİM! BANA DA GÖNDERSENE...

TABİİ BEĞENİRSİN. ÇÜNKÜ DAHA YENİ GELDİ...

ÇABUK ÇEK İŞİM VAR!

BİRAZ SONRA.

AL İŞTE AL! BİTTİ BİLE

THANX MORUK!

BU DEMOYU DAĞITARAK ÇOK İYİ SÜKSE YAPACAĞIM

NEREYE GİTTİĞİNİ SİZ TAHMİN EDİN...

COMMODORE SHOW 92

HOŞGELDİNİZ

İŞTE GELDİK

DİSKET! YANİ VİRÜSLÜ DİSKET BİR ANDA HERKESE DAĞILDI. KOPYALAMA İŞLEMİ ZİNCİRLEME GİDİYORDU. O ONA KOPYALIYOR ÖTEKİ ÖBÜRÜNE....

PROBE Elektronik

PİRATES

TST

HEY! YENİ BİR DEMO KENDİNE ÇEKSENE

O AKŞAM NELER OLDU? BU YORUMU SİZE BIRAKIYORUM. HİKAYE SONUNDA HEP KENDİMİ GİZERDİM DEĞİLMİ? NEREDEMİYİM? HİÇ. O DİSKETİ BEN DE KENDİME KOPYALADIMDA!!

SON

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla:

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi